

HOBBY
Hi tech
Virtua Fighter vs. Toh Shin Den.
Dos grandes de la lucha frente a frente.
Año I
Número 4
Junio 1995
475 Pesetas
SEGA · NINTENDO · SONY · 3DO · ARCADES · JAGUAR · CD ROM · NEC · NEO GEO · CDI · INFOGRAFÍA
8 426239 010047 00004
De la recreativa, a Saturn
Sega a toda máquina
Sega Rally,
Virtua Fighter 2,
Virtua Striker...
Castrol
MICHELIN
Ultra 64
La consola de Nintendo ya tiene forma
HOBBY PRESS


32X ESTA
MOTHERBASE
STELLAR ASSAULT
KNUCKLES CHAOTIX
LOS JUEGOS MAS CALIENTES DEL MERCADO.
En el próximo mes de junio arderás de gusto con los juegos que han hecho cenizas a más de un jugador, Chaotix, Stellar Assault y Motherbase quemarán tus ansias de retarte por muy diablo que seas.
MEGA DRIVE 32X
SEGA
START
16-BIT
MEGA DRIVE II

Editorial

Por el cambio

E3. Electronic Entertainment Expo. Entre el 11 y el 13 de mayo de 1995. Apuntad la fecha en vuestro album de recortes y no olvidéis el acontecimiento. La cita pasará a la historia por ser el primer show que, de verdad, alteró el ritmo monótono en que estaba sumido el mundo del videojuego. Tantas dudas, tantas palabras engañosas al fin cobraron sentido en un pabellón cargado de compañías con ganas de subirse al carro de los nuevos tiempos.

Hitech se divirtió como una enana contemplando altas tecnologías aplicadas al videojuego stand tras stand. Si aquel juego de Saturn sorprendía, este de PlayStation alucinaba. Y hasta Jaguar, 3DO y CD-i ponían su granito de arena de los nuevos tiempos, que no aislaba a estas máquinas de la concepción general de futuro que esos días se vivió al Oeste de los Estados Unidos.

Triunfó el cambio. No se apagaron los 16 bits, ni siquiera el Mega CD, pero sí que se palpaba una sensación de querer hacer cosas nuevas que a uno le llegaba al alma. Y le inducía a pensar en lo poco que vamos a tardar en llenar nuestras páginas de juegos increíbles, de gráficos impresionantes y de nuevas sensaciones.

El E3 significó también el inicio de la batalla para los grandes del hardware. Esto, como todo lo que habéis leído antes, sólo puede tener un efecto positivo en nuestras neuronas. Hasta en nuestros bolsillos. No sólo podremos gozar de las nuevas máquinas antes de tiempo (excepto en el triste caso Ultra), sino incluso por menos dinero del previsto.

Ya no hay quien pare la máquina. Cuando un engranaje tan bestial se pone en marcha, ni 2 millones de Super Nintendo parecen capaces de frenar el avance. Que así sea.

Sum





Edita: HOBBY PRESS, S.A.

Presidente: María Andrino **Consejero Delegado:** José Ignacio Gómez-Centurión **Subdirectores Generales:** Domingo Gómez, Amalio Gómez

Director: Amalio Gómez **Directora de Arte:** Susana Lurguie

Director Adjunto: Juan Carlos García **Coordinación de Redacción:** Manuel del Campo

Colaboradores: Oscar del Moral, Sonia Herranz, José Antonio Gallego, Esther Barral, J.C. Romero (internacional), Javier Santos (autoedición).

Corresponsales: Marshal Rosenthal (USA), Dereck de la Fuente (Gran Bretaña), Nicola di Costanzo (Japón)

Directora Comercial: Mamen Perera **Coordinación de Producción:** Lola Blanco **Departamento de Sistemas:** Javier Del Val

Secretaria de Redacción: Ana Torrerrocha **Fotografía:** Pablo Abollado

Redacción, Administración y Publicidad: C/ De los Ciruelos n 4 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid) Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92

Suscripciones: Tlf. 654 84 19 / 654 72 18 **Distribución:** HOBBY PRESS, S.A. S.S. De los Reyes (Madrid) Tel. (91) 654 81 99

Transporte: Boyaca Telf.: 747 88 00 **Imprime:** PENTACROM S.L. Miguel Yuste 33. 28037 Madrid. Tlf: 3047070. Fax: 3042570

Depósito Legal: M-6554-1995

Número 4 Junio 1995

nario

La miel en los labios.

Estaba anunciado. Nintendo presentaría su Ultra 64 en Los Angeles. Y así fue. Aunque lo hizo de una manera muy selectiva: tan sólo unos pocos tuvimos acceso a la fotografía que mostraba el flamante aspecto de su nueva creación.

Nada de presentaciones rimbombantes, nada de consolas, nada de juegos, nada de información adicional, nada de nada. Tan sólo una imagen. Pero para nosotros, suficiente.

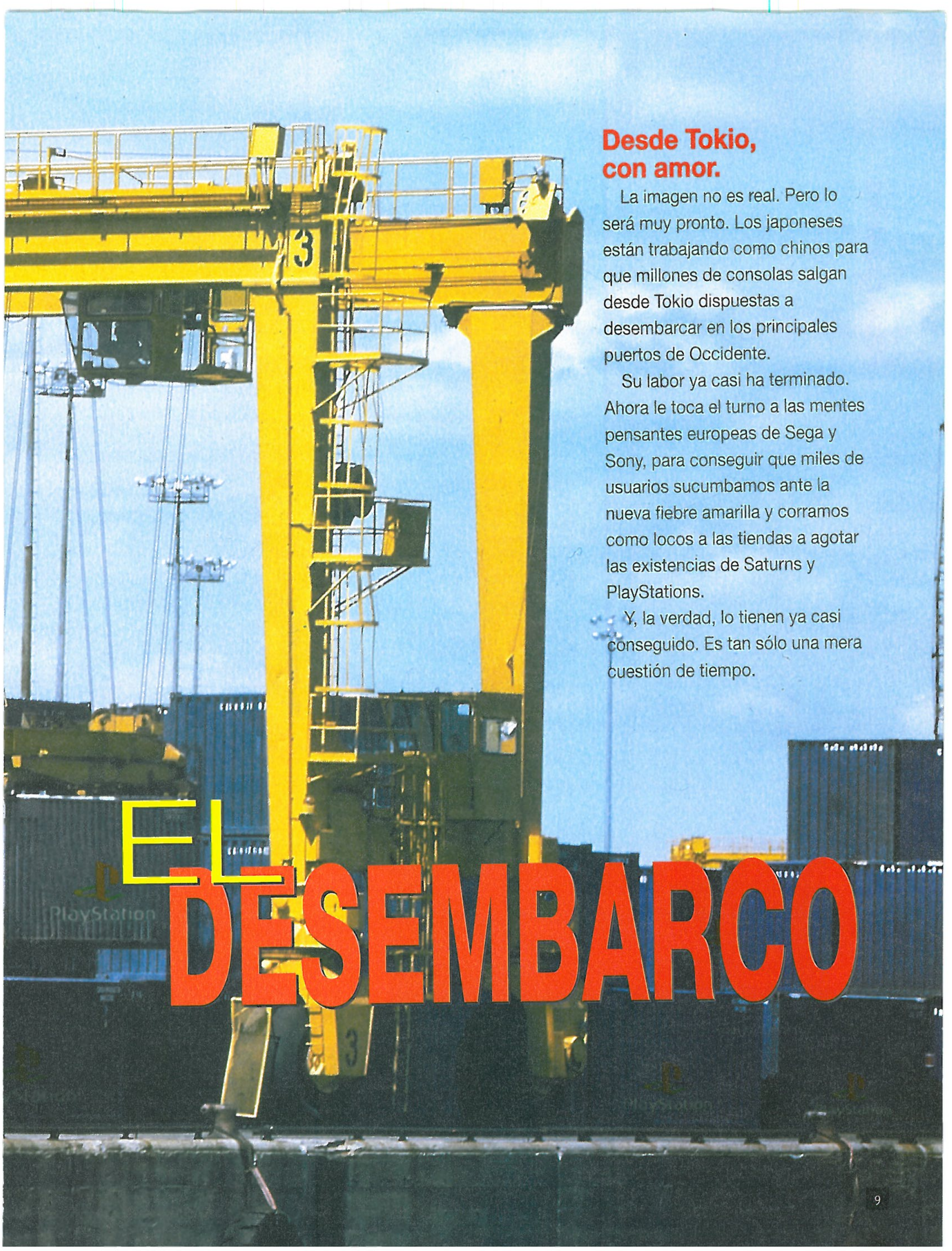
Nuestro júbilo, sin embargo, apenas duró unos instantes. Nintendo comunicó oficialmente que su nueva consola no saldrá a los mercados americano y europeo hasta abril del año próximo. Eso, siendo optimistas.

La imagen que os ofrecemos de Ultra 64 viene a ser, por tanto, algo así como el retrato de un sueño, el reflejo de una idea que apenas existe en nuestra imaginación, la forma de un deseo que, desgraciadamente, tardará aún mucho tiempo en hacerse realidad.

Existe



...y es así.



EL DESEMBARCO

Desde Tokio, con amor.

La imagen no es real. Pero lo será muy pronto. Los japoneses están trabajando como chinos para que millones de consolas salgan desde Tokio dispuestas a desembarcar en los principales puertos de Occidente.

Su labor ya casi ha terminado. Ahora le toca el turno a las mentes pensantes europeas de Sega y Sony, para conseguir que miles de usuarios sucumbamos ante la nueva fiebre amarilla y corramos como locos a las tiendas a agotar las existencias de Saturns y PlayStations.

Y, la verdad, lo tienen ya casi conseguido. Es tan sólo una mera cuestión de tiempo.

Veinte años, un siglo.

Algunos no habíais nacido aún. Pero los que rozamos la treintena recordamos con nostalgia una "máquina recreativa" que causaba furor allá por los años 70 y que supuso el comienzo de la invasión "tecnológica" aplicada al entretenimiento.

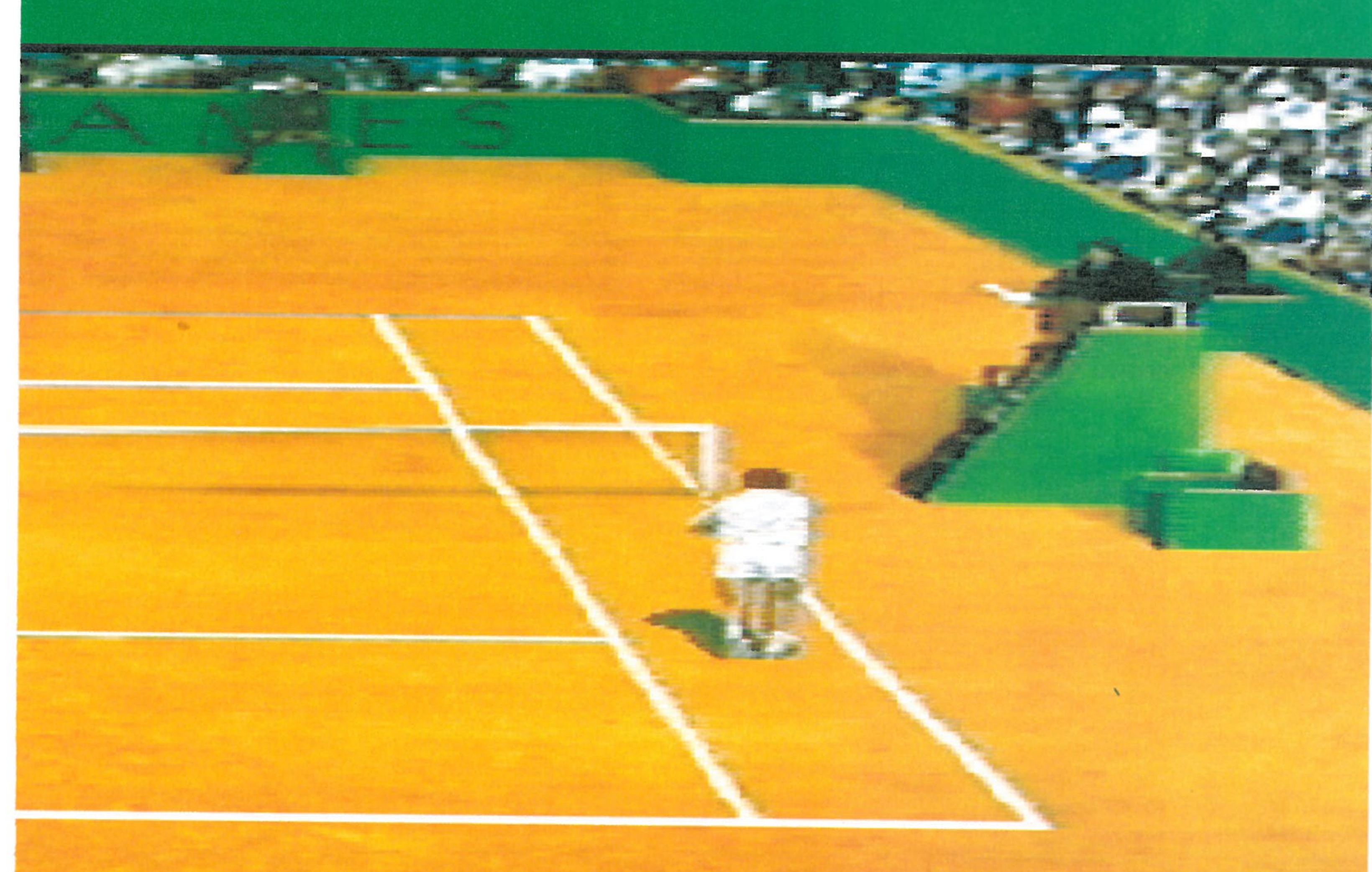
Sí, antes se jugaba así al tenis. Y a todo el mundo le parecía el no va más.

Poc... Poc... era la máximo que acertaba a decir este "impresionante simulador". Y ese sonido, dos palotes y un puntito conseguían trasladar al personal a la mismísima final de Wimbledon.

International Open Tennis para CD-i, supone el culmen en este campo -hasta el momento-, de la evolución del videojuego. Jugadores digitalizados, sonidos reales, comentarios del mismísimo Matías Prats Jr., todo tipo de torneos... ¡Ay, cómo pasa el tiempo!

Evolución

I





Crónica sobre la última hora de las nuevas máquinas

Nintendo retrasa el lanzamiento de Ultra 64, mientras Sega ya ha lanzado su Saturn en Estados Unidos

El show ya ha comenzado. Las grandes compañías van tomado posiciones y el circo de las consolas de nueva generación acaba de abrir sus puertas. En Estados Unidos la revolución está en marcha. Sega ya tiene a la venta Saturn y Sony corre que se las pela para no irle a la zaga. Allí las cosas están claras. Lo que vaya a pasar en Europa, sin embargo, sigue teniendo su parte de especulación.

Nintendo anunció a la prensa que **el lanzamiento de Ultra 64 se retrasaba hasta abril del 96.** Y lo hizo con cara de relativa tranquilidad. Más aún, de engañosa ¿alegría? Desde luego que no era el mejor momento, en plena feria de Los Angeles y **con todas las grandes del sector exhibiéndose impunemente,** la noticia del retraso provocó ríos de champán entre sus competidores. Pero **Nintendo se lo tomó con calma,** con mucha calma. ¿Ya no importa la competencia o es que esta guerra no va con ellos?

Su argumento, -que lo tienen-, pretende hacernos creer que **hay que dar tiempo a los programadores a desarrollar software de auténtica calidad.** Pero claro, eso tiene dos lecturas. Una, **que todavía no hay buen software** para Ultra, y dos, **que los programadores son un poco vaguetes** y han estado perdiendo el tiempo de forma descarada.

Otro argumento, este más oficialista, comenta la posibilidad de que este retraso sea debido a que **Europa no está atravesando un buen momento económico** y se teme que a la gente no "le apetezca" renovar su consola. Lo mejor puede pasar por **confiar hasta el final en las 16 bits.**

Nintendo ha puesto en práctica este razonamiento anunciando dos títulos escandalosos para Super Nintendo: **Killer Instinct** y **Donkey Kong Country II.** Y también firmando **un acuerdo con Rare,** según el cual los japoneses se hacen con un 25% de las acciones de la compañía inglesa. **Eso garantiza SNES y Game Boy para rato.**

Es evidente que no tienen prisa. Y es que, según declaraciones efectuadas por un responsable de **Nintendo España** a Hitech, durante este año **en Japón se han vendido 2 millones de Super Nintendo, el doble que de Saturn y PlayStation juntas.** Y por si acaso no os hacéis una idea, más cifras grandilocuentes: Nintendo España espera vender **más de 60.000 cartuchos de Killer Instinct.** Casi nada.

La llegada a Japón del Ultra se espera para antes de finales de este año. De hecho será presentada -en carne y hueso-, en el **Shoshinkai Trade Show** de Tokio, a celebrar en noviembre.

Toda esta maniobra del retraso no parece tener muy contenta a Nintendo Europa/Estados Unidos. Dicen sus responsables que para cuando la Ultra aparezca en el viejo continente, **el tema va a estar demasiado trillado.** Y eso les preocupa.

Por lo que no andan preocupados es por **el tema del precio.** Y decimos esto porque se había empezado a especular con que el retraso en el lanzamiento terminaría por ponerle más difícil a Ultra **cumplir su promesa de ser la consola de nueva generación más barata del mercado.** Pero no, por el momento Nintendo no tiene miedo de que **Saturn y PlayStation bajen sus precios antes de tiempo.** Tendrán que pasar -dicen-, un par de años para que la cosa comience a bajar. Al menos eso es lo que le gustaría a la gente de Nintendo, pero Sony y Sega, suponemos, tendrán algo que decir al respecto.

Saturn y PlayStation lo tienen bastante más claro, pero eso no significa **que no anden entre ellos a la gresca casi de forma continuada.** Tras la batalla japonesa, por lo que parece empatada, -lo dejamos así por eso de que cada uno cuenta la fiesta como más le conviene-, la guerra de guerrillas se ha trasladado ahora a **territorio yanqui.**

Allí, y en mitad del show de Los Angeles, **Saturn descolgó sus primeras 30.000 unidades a un precio sorprendente: 399$ con Virtua Fighter, y 349$ sin él.** Este auténtico golpe de efecto perseguía desestabilizar la confianza de Sony. Imaginamos que **Sony se quedaría tan alucinada como la propia Sega España,** que contaba con la prontitud del lanzamiento, pero no con ese sugerente precio.

La primera oleada de Saturn ha llegado, pues, a la costa americana. Ahora le toca jugar a Sony, que **sabiendo que ya ha perdido la batalla de las fechas, querrá ganar la de los precios.** Así que no sería nada raro que Playstation saliera en USA en breve y a un precio más bajo. ¡Ójala!

Cuándo, cuánto y de qué manera.

El lanzamiento de las tres grandes -Saturn, PlayStation y Ultra 64-, en España es aún casi un misterio. Pero como ya hemos oído muchos rumores de unos, de otros y de los de más allá, nos hemos hecho una idea aproximada de cómo puede quedar definitivamente el tema. Que conste que ni uno de estos datos está confirmado de una manera oficial, pero, no obstante, vamos a atrevernos a hacer unas predicciones. A ver si acertamos todo.

SegaSaturn



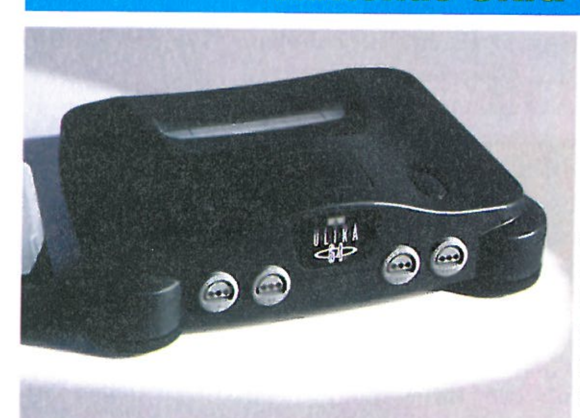
Fecha probable de lanzamiento: 2-3 de Septiembre
Precio: 80.000 pts. Sin juego.
Pack: Posiblemente con Virtua Fighter. ¿Otro con Daytona?
Primeros juegos: Daytona USA, Panzer Dragoon, Clockwork Knight, Victory Goal, Peeble Beach Golf Links.
Precio del software: entre 9.000 y 10.000 pts.

Sony PlayStation



Fecha de lanzamiento: 9 de Septiembre
Precio: 60.000 pts.
Pack: No creemos.
Primeros juegos: Ridge Racer, Toh Shin Den, Tekken, Starblade, Motor Toon.
Precio del software: entre 5.000 y 8.000 pts

Nintendo Ultra 64



Fecha de lanzamiento: Abril 1996.
Precio: 40.000 pts.
Pack: A Nintendo le gustan bastante los packs... Diríamos que sí, pero posiblemente no será con Killer Instinct.
Primeros Juegos: Killer Instinct, Cruis'n USA, Doom, Red Baron, Megatech
Precio del software: Posiblemente el mismo que el de los cartuchos para SNES.

Actualidad EN BREVE

• **Rocket Science ha firmado un acuerdo** *con Silicon Graphics según el cual la compañía de 'Cadillacs & Dinosaurs' tendrá acceso a toda la tecnología en modelados 3D y renderizaciones que permitan las estaciones de Silicon. El acuerdo incluye el uso de herramientas de Alias Research y Wavefront Technologies.*

• **Nintendo se ha hecho con un 25% de las acciones de Rare** *merced a la multimillonaria inversión que la compañía nipona acaba de realizar en el grupo británico. La operación compromete a Rare a realizar software para todos los sistemas Nintendo, -Virtual Boy incluido-, y a involucrarse aún más en el proyecto Ultra 64.*

• **Activision y Shiny Entertainment acaban de cerrar un acuerdo** *por el que ambas compañías se comprometen a desarrollar conjuntamente un nuevo sistema de programación destinado a crear juegos de Saturn, PSX y Ultra 64. ¡Todo un lujo tener a David Perry -el de Earthworm Jim-, en las nuevas consolas!*

• **Flashback y Asterix** *son los títulos de los dos últimos compactos que Philips ha editado para su CD-i. El primero es una versión del popular arcade de Delphine+U.S. Gold que lleva acarreando éxitos desde hará un par de años. El otro lleva por subtítulo 'El Desafío del César' y propone una especie de recorrido por el Imperio Romano al estilo del juego de la Oca. Encima, en español.*



Con dos unidades en Madrid y Barcelona.

Sega Rally ya está en España

Ha llegado con retraso, pero ha llegado que es lo importante. La nueva joya de Sega, y en concreto de su grupo de desarrollo AM 3, ya está en nuestro país, **para deleite de los amantes de los juegos de coches,** y en general de las emociones fuertes.

De momento, tan solo los salones **New Park en La Vaguada (Madrid), y La Rambla (Barcelona)** cuentan con dos prototipos del que sin duda es **el mejor juego de coches de todos los tiempos.** Eso sí, en estos dos salones se han encargado de traer la versión más espectacular de Sega Rally, con **cuatro unidades interconectadas del modelo Lancia Integrale.**

El nuevo juego de Sega es una auténtica maravilla, que **supera tanto en calidad técnica como en su concepto de simulación al mismísimo Daytona.** Al volante de Sega Rally se puede comprobar cómo AM 3 ha recogido la esencia de la conducción deportiva, con un control increíblemente real del automóvil.



Además existe la opción de **utilizar cambio manual o automático, y dos tipos de perspectivas,** trasera con el coche en pantalla o con la vista a través del parabrisas del coche.

Además, si se añade la participación de cuatro jugadores simultáneos, **la diversión supera cualquier competición conocida.** En definitiva, toda una experiencia que merece la pena ser vivida.

Thunderseat, Performer, Formula T1...

Ya está aquí la nueva generación de periféricos

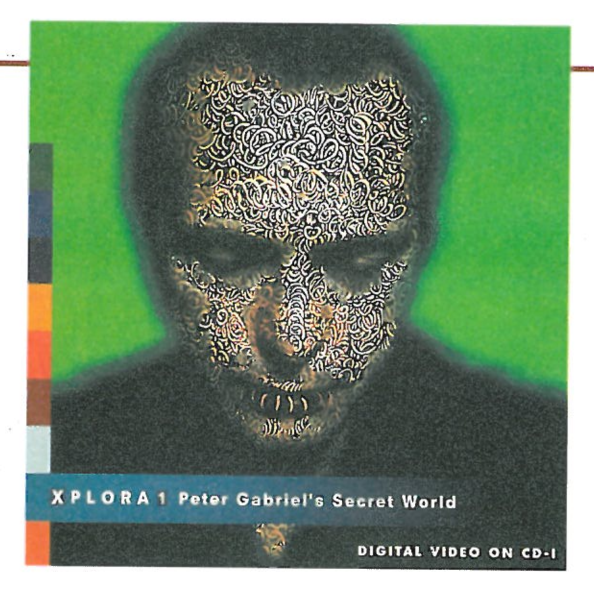


A nuevas máquinas, nuevas armas. ¿Quién dijo que sólo los buenos juegos podían acercarnos la realidad? En el E3 de Los Angeles vimos y probamos **periféricos capaces de integrarnos en la acción sin importar lo más mínimo la capacidad virtual del software.** El 'cacharro' que más alucinados nos dejó fue **Thunderseat,** una impresionante 'cabina de vuelo' desarrollada originalmente **para entrenar a los pilotos americanos de F-16.** Aunque básicamente no es más que un asiento similar al de los cazas, el Thunderseat se complementa con un buen número de controles, dispuestos a los lados y al frente del asiento, que nos hacen creer que realmente estamos en vuelo y que lo que hay enfrente no es una pantalla, sino el cielo abierto. Y por si se quiere acentuar el realismo, **Thunderseat ofrece hasta un asiento inyector,** dotado de propulsor con el que simular una caída en vuelo. El cacharro no es precisamente barato. Vamos, que para hacerse con uno en condiciones hay que hablar de cerca de **120.000 pesetas.**

Otros periféricos de nueva ola que llamaron nuestra atención fueron dos volantes cibernéticos con los que disfrutar de la nueva generación de juegos de coches. El más 'informativo' se llama **Per4mer** (Performer), es adaptable a todas las máquinas y viene equipado con todos los botones de un pad de control más dos contadores: uno para la velocidad y otro para las revoluciones. Y el más 'rallye' se llama **Formula T1,** un diseño de la compañía Thrustmaster, y a la delicia del volante añade dos pedales y una deportiva palanca de cambios. Su precio ronda las 23.000 pts.

Todos estos periféricos fueron presentados en la feria de Los Angeles y, por el momento, sólo están disponibles en tierras yankees.

THUNDERSEAT



El CD-I sigue en la brecha musical

Xplora, de Peter Gabriel, ya a la venta

Xplora, la primera locura multimedia del singular **Peter Gabriel,** acaba de salir a la venta en formato CD-i tras recorrer con éxito los CD Rom de PC y Mac.

Desarrollado por los estudios **Real World,** propiedad de Gabriel, el CD nos invita a recorrer el mundo del cantante , sus temas, algunos vídeos e incluso propone una especie de juego de investigación con el que descubrirás un montón de secretos en torno a la vida y misterios de uno de los artistas que mejor lleva esto de la revolución multimedia.

Xplora está formado por 100 imágenes de vídeo, 30 minutos de audio y 100 imágenes fijas. Philips Media, la compañía que se encarga de su distribución, ha incluido además un libro en el que obtendrás toda la información que necesitas tanto de Peter Gabriel como de sus estudios. **La aventura cuesta 8.100 pts** -precio recomendado- y se ofrece en versión original.

Backfire!, Outlaws, Dream Soccer'94...

Data East y su nueva línea recreativa

Backfire!, Outlaws of the Lost Dinasty, Locked´n Loaded, Volleyball´95 y Dream Soccer´94. Estos son los nombres de las nuevas máquinas arcade que la compañía **Data East presentó recientemente en Japón,** y en cuyas placas tienen puestas un sinfín de esperanzas. Quizás las dos más destacables sean **Backfire! y Outlaws...** La primera porque es la respuesta al arcade de **Carlos Sáinz y Gaelco,** una locura de Rallyes a lo Power Drive que además de coches espeluznantes ofrece dos monitores sobre la misma placa base. Y la segunda, Outlaws, porque **sirve de estreno a la placa Titan de Sega.** Se trata de un lucha one-on-one plagado de enormes sprites y 'espídicos' movimientos.



Locked´n Loaded sigue la moda del apunta y dispara. Un argumento policial, misterioso, un par de pistolas y mucha sangre de por medio mientras uno intenta mejorar la puntería. Las dos máquinas que nos quedan, **la de volley y la de fútbol,** aprovechan hasta el extremo la capacidad de los japoneses para explotar las técnicas deportivas.

• **En un estudio publicado en el diario El Mundo,** *Juan Alberto Estallo, -catedrático de psicología de la Universidad Autónoma de Barcelona-, ha dejado claro que no existen adictos al videojuego y que el perfil del jugador de consola es muy diferente al que circula por ahí: los chavales que disfrutan con su consola son aún más extrovertidos que el resto.*

• **La compañía Digital Pictures,** *acaba de hacer pública su lista de lanzamientos. La gente que llevó a Mega CD títulos como Night Trap se centrará a partir de ahora en dos máquinas: Saturn y 3DO, para las que ya tiene definidos los siguientes compactos: Maximum Surge (Saturn-3DO), Quaterback Attack (Saturn-3DO), Biohazard Five (Saturn), Double Switch (Saturn), Prize Fighter (Saturn), Corpse Killer (Saturn-3DO), Supreme Warrior (Saturn-3DO).*

• **Corren ciertos rumores** *que dejan caer la posibilidad de que Sony pudiera retrasar la conversión de PlayStation a sistema Pal. Si se confirmara este extremo, a Sony no le quedaría más remedio que retrasar la salida europea de su máquina. ¿A qué al final Sega se va a quedar sola con su Saturn?*

• **Cyberdreams, la compañía americana que dio al mundo Dark Seed** *tiene preparados dos nuevos juegos para Saturn y PlayStation entre los que está Dark Seed II. Por otro, y algo más negativo, acaba de cerrar su oficina en Gran Bretaña. Y es que dicen las malas lenguas que no se puede vivir de producir un juego cada dos años...*

HABLANDO CLARO

La "pela" es la "pela"

Se acercan las ansiadas fechas del lanzamiento de los nuevos soportes y, cómo no, ya empieza a hablarse seriamente de uno de los aspectos más espinosos para las compañías, y más importantes para los usuarios: el precio final de las máquinas. Vamos al grano. De precios asequibles, ya podemos irnos olvidando. Ni PlayStation a 40.000 pts, ni Saturn a 60.000. Ponerle por lo menos 20.000 más a cada una.

Lo curioso es que encima tratan de explicarnos el por qué de esas subidas, como si tal cosa. Con el Mega CD, nos contaron en su día que el precio casi se había duplicado "porque era el no va más en consolas domésticas, con posibilidades multimedia y juegos de auténtico lujo". Pues vale.

Ahora, -y seguimos con Sega-, se nos quiere hacer ver que Saturn no saldrá a la venta por menos de 80.000 pts, porque además de ofrecer los mejores juegos posibles, es una máquina que puede actuar como Compact Disc musical e incluso de vídeo. O sea, que, según su teoría, hasta debemos considerarla barata.

Desde cierto punto de vista puede que tengan razón, pero yo lo enfoco de otra manera: ¿quién no tiene ya en su casa un lector de Compact Disc? Y en cuanto a su función de vídeo compacto, mucho me temo que quedan todavía unos cuantos añitos hasta que este sistema se popularice y, de momento, sólo contamos con unos pocos títulos en inglés y menos en castellano.

En definitiva, Saturn es ante todo una máquina para jugar, y pagar 80.000 pts cuando hasta el momento las consolas domésticas se estaban cotizando por debajo de las 25.000 pts, es un salto cuantitativo muy grande. Por supuesto, lo mismo se puede decir de PlayStation -que rondará las 60.000 pts-, o Ultra 64 -que llegará a las 40.000-.

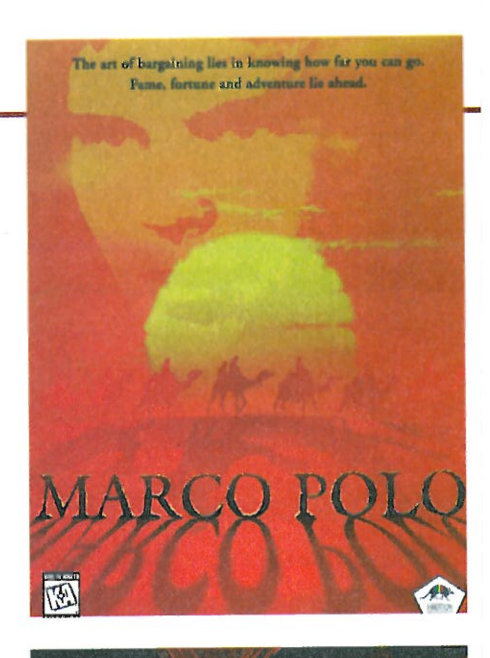
En fin, sabemos que es difícil para las compañías ajustar los precios, pero los usuarios pedimos un poco de compresión para un mercado como es el español, que no tiene nada que ver con el japonés o el norteamericano. Y menos en lo que respecta al tema de los bolsillos.

Como dirían en Cataluña, la "pela" es la "pela", tú. Y aquí, no hay mucha.

Manuel del Campo

Marco Polo y Alone in the Dark, los principales atractivos

Infogrames ya programa para las nuevas consolas



La compañía I Motion... ¿cómo que I Motion?, ¿pero esta noticia no iba de Infogrames? Bueno, aclaramos, es que **I Motion es el sello que Infogrames utiliza en Estados Unidos** para producir y desarrollar los proyectos de la casa francesa, y lo que queremos decir es que ha presentado en el E3 una serie de juegos de lo más suculento que verán la luz en breve para los nuevos formatos: **3DO, CD-i, Saturn y Playstation.**

Marco Polo, para CD-i, es el más interesante, y promete una alucinante experiencia educacional que nos trasladará al mundo de la lejana china a través de la ruta de la seda. No tenemos fecha para su lanzamiento, pero parece que con un poco de suerte llegará antes de que termine el año.

Otro de los buenos es **Chaos Control, en sus versiones 3DO, Saturn y PlayStation.** Tras el fulgurante éxito obtenido en CD-i y PC, este ya clásico del arcade sobre vídeo digital promete una demostración de fuerza en los mejores soportes de la nueva generación.

Prisioner of Ice -la continuación del juego La Llamada del Cthulhu, de gran éxito en PC-, continúa con la serie de thillers de misterio, aunque en esta ocasión han elegido un escenario nazi para dar rienda suelta a la imaginación del consolero con **Saturn, PlayStation y mucha paciencia.** Más que nada porque no se sabe cuándo saldrá a la venta. Otros títulos serán **Knight´s Chase**, una aventura ambientada en castillos medievales, y el genial **Alone in the Dark**, que verán la luz en **3DO, Saturn y PlayStation.**

Alone in the Dark



Un nuevo adaptador MPEG y más periféricos.

3DO amplía sus horizontes

Considerarse una máquina multimedia tiene sus deberes, y por lo que parece, 3DO está dispuesta a cumplirlos a rajatabla. Por una lado, **Goldstar acaba de lanzar su nuevo módulo de vídeo digital llamado GPA511M 3DO MPEG,** con el objeto de que su versión de 3DO pueda acoger todo tipo de films con imágenes digitales, vídeos musicales y cualquier tipo de expresión gráfica que requiera un descompresor de vídeo digital.

De momento no hay un repertorio de títulos muy amplio en este formato, aunque según los expertos se espera que en un futuro **esta modalidad acabe sustituyendo al video VHS.** Aun así, películas tan atractivas como **El Silencio de los Corderos, Bailando con Lobos, Desafío Total o la serie Star Trek** ya están disponibles.

Mientras, **The 3DO Company** también tiene en la recámara otros periféricos no menos interesantes. **El X-O TRON VR es un aparato que permite a los jugadores vivir en sus propio cuerpo las sensaciones que se desprenden de un videojuego.** Con él, el jugador se convertirá en un joystick humano capaz de esquivar balas, perseguir delincuentes y en definitiva, experimentar en primera persona las diferentes aventuras de los videojuegos.

También se pretende lanzar **un ratón de tres botones, una tarjeta para salvar partidas, una versión para dos jugadores de la pistola GameGun y dos nuevos pads.**



El VR System será lanzado en Diciembre.

Periférico virtual para Jaguar

Atari ya tiene preparado el que será su periférico más espectacular. Como ya anunció hace unos meses, su consola doméstica Jaguar contará en breve con **un adaptador a modo de "Head Mounted Display", es decir, un visor ajustado a la cabeza con capacidad para simular ante los ojos del jugador un mundo 3-D.** El aparato en cuestión no pesa más de 400 gramos y está equipado con dos auriculares estéreo, y un campo de visión de 52 grados en sentido horizontal y 40 en sentido vertical. **Con el VR System se podrá disfrutar de juegos "virtuales" especialmente creados para este adaptador.**

Junto con el visor, se podrá adquirir un **joystick diseñado para permitir un mejor control,** aunque en cualquier caso, el pad de Jaguar estará capacitado para realizar exactamente las mismas funciones.

SCAVENGER

Scavenger y 47 Tek se presentan ante la afición

Nuevas compañías entran en juego

En estas líneas nos hacemos eco del trabajo de dos nuevas compañías que despuntaron en el E3 celebrado en Los Angeles. Se trata de **Scavenger y 47Tek,** dos grupos de programación que quieren demostrar al mundo su dominio en estas lides.

Scavenger tiene preparada una línea de software disponible en los sistemas **Sega: Saturn y 32 X.** Hablamos de títulos como **Vertigo**, un súper arcade que verá la luz en **Saturn** para las navidades de este año; **Amok**, una experiencia 3D para dos jugadores también en **Saturn**; y **Heavy Machinery**, un compacto bélico para **MD32X** que también saldrá el próximo mes de diciembre.

En el caso de **47Tek,** tan sólo os podemos hablar de un título para **PlayStation**. Se llama **Team 47 Goman,** será publicado hacia el mes de octubre y narra las batallas entre el grupo 47 Goman, formado por gigantescos robots, y los Hijos de Nemesis. La acción tendrá lugar en seis lugares del mundo (desde Tokio a New York) y su puesta en escena recordará a la ya ofrecida por títulos como **Escape from Robot Monsters.** Pronto sabremos más cosas de estas nuevas compañías. Seguro.

TEAM 47 GOMAN

• **3DO llega a los arcades** *de la mano de una de las compañías que más y mejor trabaja sobre la máquina de Panasonic: American Laser Games. Su última recreativa llevará una de estas unidades en su interior y, si la cosa va bien, podría estar disponible en Europa a finales de este año.*

• **Pippin estará en las calles americanas y japonesas** *este verano, mientras que habrá que esperar un pelín más para disfrutar de sus chips en Europa. La consola, un proyecto a medias entre la tecnología de Apple y la versatilidad de Bandai -que se ha hecho con la primera licencia del proyecto- será turboalimentada por un chip PC 603, y pretende jugar a multimedia y a todos los programas que hayan aparecido para Macintosh. No sabemos si sólo se habla de juegos, o también de utilidades. En todo caso, como dice Bandai, esto será más que una consola.*

• **Datel tiene ya listo un Action Replay para Playstation.** *Parece que tendrá la forma de un cartucho de memoria, que se introducirá por la ranura dispuesta a tal efecto, -sobre los puertos de entrada del pad-, y que nos permitirá cambiar todos los códigos que queramos: poner vidas infinitas, tiempo ilimitado...*
En la órbita de Datel también aparece la producción de uno de estos Action Replay para Saturn. El aparatejo se introduciría por la ranura de cartuchos que en principio se diseñó pensando en la placa Titan.

• **El E3 fue el escaparate perfecto** *para encontrarnos con compañías de larga trayectoria en el mundo de los ordenadores que ahora se han puesto a trabajar en Saturn y PlayStation. Una de estas compañías es ASAC (American Software Corporations) que durante el show presentó los siguientes títulos: S.T.O.R.M. (Saturn-PSX/Enero 1996), Incredible idiots in Space)PSX/Sin determinar), TNN Outdoors Bass Tournament 96 (PSX/Abril 1996), 4x4 Gears´n´Gusts (Saturn-PSX/Enero 1996) y Return of the... (PSX-Saturn/sin determinar)*

PRIMERA LÍNEA

Estalla la guerra de los rumores

Lo mejor de que la fecha de lanzamiento de las nuevas máquinas esté cada vez más cerca, es que uno se lo pasa pipa con el rumor-que-viene-rumor-que-va que se produce entre los contendientes. Esto no es el mundo del fútbol: aquí no se destapan fichajes, pero ¡mucho ojo! que lo que se intenta es desestabilizar. Y cuando los protagonistas se juegan tanto, el clima de crispación hasta se hace divertido.
Con Ultra fuera de juego, Sega y Sony se han quedado a solas para plantear su duelo. Saturn parece que ha tomado ventaja, al menos en los USA donde el lanzamiento sorpresa de 30.000 unidades a un precio de escándalo ha sorprendido a propios y extraños.
La del Trinitron no ha levantado la liebre, pero mucho me temo que no va a tardar demasiado tiempo. Sega goza ahora en un sofá de lo que se cuenta sobre los problemas de Sony para versionar a Pal la frecuencia de su consola. Se frotan las manos porque dicen que la temida PlayStation va a tardar más de la cuenta. Ellos, los japoneses del Beta, no saben nada, -quizás se estén enterando ahora-, o sea, que ni desmienten, ni confirman. Pero parecen tocados. Porque ¿a qué espera Sony para lanzar su consola en USA?, ¿se sigue manteniendo la fecha estipulada por la prensa para la llegada europea? Esperemos que sí. En Sony, reitero, que parece que no se sabe nada, no todo son lágrimas. De hecho manifiestan alegres que el control de calidad sobre los juegos de Saturn es ridículo, que se pasa cualquier cosa y que sólo un pequeño porcentaje de juegos a la venta es realmente digno de la máquina. Nosotros pensamos que no es sólo un rumor, es algo contrastable: el control de calidad de Sega es mejorable, aunque tampoco parece que este aspecto pueda causar excesivos problemas.
Como veis, somos muy sensibles a este tipo de correveidiles. A lo mejor hacemos mal en contaros todos estos rumores,-algunos de ellos, posiblemente, infundados-, pero hay que reconocer que le ponen el punto de salsilla a algo que se espera con tanta impaciencia.
Y lo malo es que me sé otro sobre Ultra, aunque haya ya haya perdido un poco de valor. El problema con la consola de Nintendo, el verdadero inconveniente, parecer ser que es que aún nadie ha conseguido dominar la tecnología. El rumor, que acaba de aterrizar en España, se justifica con el lanzamiento de Killer Instinct para la Super. Eso sí se tiene superado, y así de bien salen las cosas. Pero lo otro... Dicen que cuando el diablo no tiene que hacer con el rabo mata moscas y que cuando el río suena, agua lleva. Yo me quedo con lo práctico: obras son amores y no buenas razones. Todo se cuenta, todo se sabe, pero no siempre hay que creérselo.

Diddy K.



Mindscape convierte Warhammer a la consola de Sony

El rol de mesa llega a PlayStation

Un popular juego de tablero de nombre **Warhammer será una de las primeras apuestas de la compañía Mindscape** en consolas de nueva generación, en este caso **PlayStation.** El juego, que nació en las páginas de la revista inglesa **Gamesworkshop** y ahora se desmarca con un manual de 100 páginas plagaditas de reglas y otros tesoros a considerar, apostará de lleno por las últimas tecnologías mientras trata de introducir a uno o dos jugadores en **un mundo de fantasía, batallas y castillos**. Para su realización, Mindscape ha utilizado herramientas de la talla de **Softimage y 3D Studio**, -o sea que nos veremos las caras con un buen número de **renderizaciones e increíbles texturas**-, y ha empleado el **lenguaje C** para que luego sea más fácil convertir el código a otras máquinas.

En Warhammer asumiremos el rol de **un capitán mercenario** que se encuentra al frente de un grupo de personajes de diferente fuerza, habilidades, poder y hasta armamento. La idea pasa por combatir sin tregua para conquistar todos los terrenos en juego y de paso derrotar al enemigo.

La idea de Warhammer es **poner de moda un tipo de conversiones, y de juegos, que hasta el momento sólo destacaban en su vertiente 'manual'.** Otras compañías también están envueltas en proyectos parecidos. **Electronic Arts**, por ejemplo, trabaja en este momento en una cosa parecida que se llama **Space Hulk** y que promete cautivar a la nueva generación de jugones.



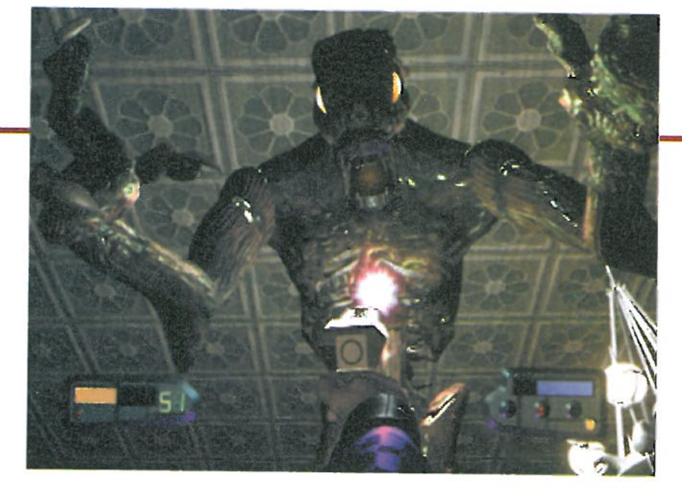
Las mejores recreativas en exposición.

FER 95, el reino español de las máquinas arcade

Durante los pasados días 24, 25 y 26 (al cierre de esta edición todavía no había comenzado) se ha celebrado la **decimoquinta edición de la Feria Española del Recreativo,** en el parque ferial Juan Carlos I de Madrid.

En este evento se muestran a los visitantes, en su mayor parte pertenecientes al propio gremio o bien a los medios de comunicación, las últimas novedades en cuanto a máquinas recreativas se refiere. El protagonismo recae en manos de las compañías más importantes del sector, como Sega, SNK, Capcom, Namco o Data East, así como las distribuidoras españolas como Cirsa, Covielsa o Gaelco entre otras.

Este año se espera que tanto **Sega Rally** como **Mortal Kombat III** sean las estrellas de esta exposición. En el próximo número tendréis en Hitech **un completo reportaje acerca de esta importante feria,** que cada año aumenta su cotización en la industria.



La nueva tecnología de 64 bit para 3DO estará lista en Diciembre.

M2: 3DO sube el listón

Según **John Edelson, director de ventas de 3DO en Europa**, la nueva tecnología **M2** será **cinco veces superior a PlayStation.** No deja de ser una opinión más que discutible, pero las cifras que se están manejando en **The 3DO Company** no hacen parecer tan descabellada esta afirmación.

M2, la nueva tecnología que empleará 3DO, -que en principio se conoció como **Proyecto Bulldog**-, estará lista para su utilización a finales de año. Su primera función será servir como potenciador de las actuales máquinas de 32 bit **-los modelos FZ-1 y FZ-10 de Panasonic y las versiones de Sanyo y Goldstar**- con el fin de convertirlas en sistemas mucho más potentes, pero más adelante se creará **una máquina independiente con la tecnología M2 en sus circuitos.**

La base de este M2, como ya os informamos hace unos meses, será el **microprocesador PowerPC 602**, -que contienen la mayor parte de los ordenadores **Macintosh** de última generación-, en una versión especialmente diseñada por IBM para la compañía de Trip Hawkins.

Junto a este elemento, se incorporarán lo llamados **ASIC** (Application Specific Integrated Circuits) diseñados por **Apple** y **Motorola**, y con capacidad para manejar tanto señales de audio y vídeo como efectos gráficos. Hasta **diez co-procesadores** acompañarán al mencionado PowerPC para que éste no tenga que cargar con todas las operaciones.

El resultado es que **The 3DO Company** ha afirmado que su nueva tecnología será capaz de **manejar hasta 1.000.000 de polígonos** planos por segundo, o **700.000 con texturas** ya aplicadas, unas cifras sólo alcanzadas por estaciones de trabajo o las placas utilizadas en las máquinas recreativas.

Por otro lado, M2 llevará incorporado en sus circuitos un **descompresor de video digital,** que ofrecerá **calidad VHS, sin necesidad de utilizar el adaptador MPEG.**

Aspectos de la tecnología M2

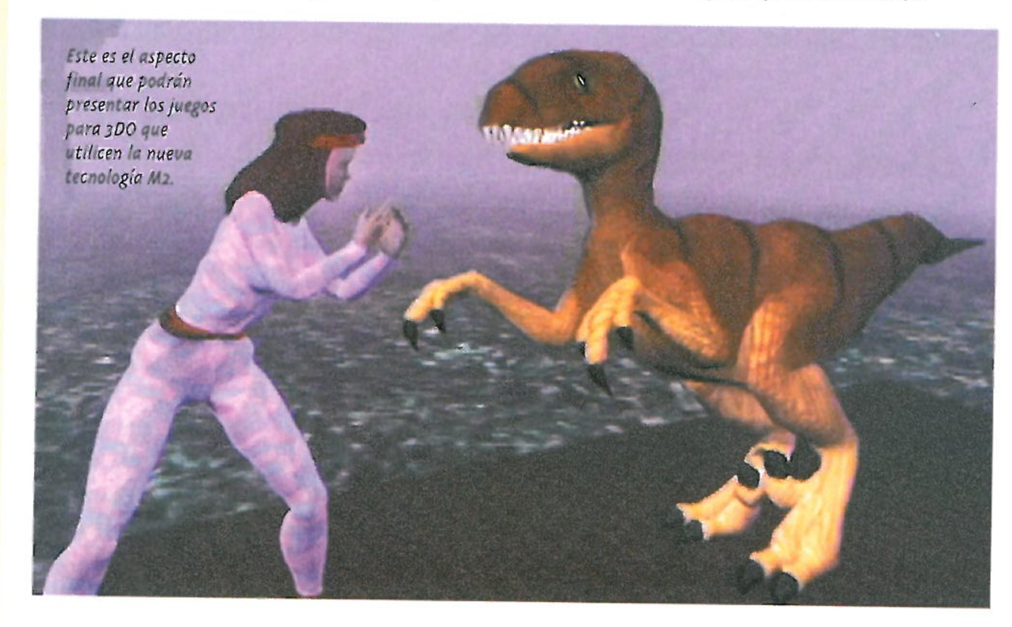
Especificaciones:
-Diez co-procesadores.
-528 MBytes / Bus bandwith.
-Posibilidades gráficas: 1.000.000 pol/ planos por segundo. 700.000 pol/ texturados por segundo. Capacidad de hasta 100 millones de pixels por segundo.
-Chips ASIC.
CPU:
- PowerPC 602.
- 66 MHz RISC.
-Instrucciones/capacidad de datos: 64 Kbits en total (32K/32K).
-133 MFLOPS (millones de operaciones simples por segundo.
-Memoria: 48 MBit (SDRAM/ ROM).
- 64 bit bus.
Gráficos:
-Resolución : 640 x 480 y 320 x 240. 24 ó 16 bit color.
-Full Motion Video: Incluido MPEG-1.

En este proyecto, aparte de las compañías ya mencionadas, también se encuentran inmersas firmas de la importancia de **Matsushita, Goldstar, Panasonic, Electronic Arts, Interplay, Spectrum Holobyte** e incluso **Philips.**

El adaptador con la tecnología M2 para las actuales máquinas de 3DO **estará listo en Diciembre** a un precio de **200 $**, mientras que para ver el sistema independiente **habrá que esperar hasta el 96.**

Efectos gráficos.

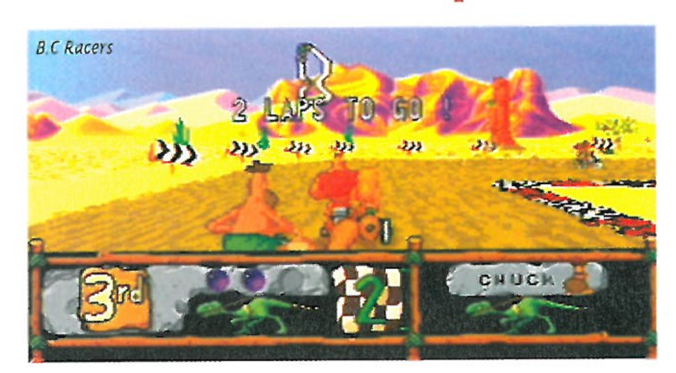
*La tecnología M2 estará capacitada para realizar todo tipo de efectos visuales. A los efectos ya conocidos como **Gouraud shading**, o **Texture Mapping**, se les unirán otras posibilidades lejos del alcance de las actuales máquinas domésticas, como **Filtering** (tratado inteligente de los pixels que forman los bordes de los objetos), utilización de transparencias gracias a la inclusión de los chips **Alpha Channel** y **Z-Buffer**, opción sin precedentes que consiste en un tratamiento 3D de las imágenes en el que el sistema sabe qué perspectiva tiene el jugador en cada momento, y por tanto actúa en consecuencia.*
Además, la inclusión del video descompresor posibilita que los programadores puedan aplicar imágenes reales a los objetos como si fueran una textura más.


Este es el aspecto final que podrán presentar los juegos para 3DO que utilicen la nueva tecnología M2.

PRIMERA LÍNEA

Versiones de Knuckles y BC Racers para MD 32X

Rostros conocidos para la 32 bits de Sega



Los lanzamientos de **Motherbase** y **Stellar Assault** para **MD32X** que Sega efectuará a lo largo del mes de junio, se verán acompañados por dos títulos que verán la luz casi al mismo tiempo. Se trata de **Knuckles Chaotix** y **BC Racers**, -de **Sega** y **Core** respectivamente-, títulos que nos harán más confortable la espera hasta que salgan , posiblemente en Septiembre, los esperados **Virtua Fighter** y **FIFA 96**.

Knuckles Chaotix comienza por afianzar el estilo **Sonic** de hacer juegos pero, eso sí, prescindiendo del erizo para el papel protagonista. El marchoso rastafari se ha aliado con otros cuatro personajes para fabricar un sueño plataformero y de mucho ritmo **que derrocha jugabilidad** y un

¡Preparaos para la invasión Jaguar!

Atari nos adelantó su futuro en la feria de Los Ángeles

El **E3** de Los Angeles sirvió como **rampa de lanzamiento para Atari.** La compañía americana no sólo presento el 'headset' virtual del que os hablamos en páginas anteriores, sino que además se permitió el lujo de **confeccionar una lista de lanzamientos para su Jaguar** que incluye previsiones hasta junio del 96. Todo un logro bañado en cartuchos y CD explosivos del que ahora os anunciamos lo mejor.

Está previsto que en agosto de este mismo año, Atari ponga en circulación **Myst** (CD), **Pitfall** (cartucho), **Rise of the Robots** (CD) y **Space Ace** (CD).

Entre septiembre y octubre, llegarán **Charles Barkley Basketball** (cartucho), **Braindead 13** (CD), **The Realm Fighters** (CD) y **Dragon´s Lair 2** (CD). Y para el fin de año quedarán **Commando** (CD), **Primal Rage** (CD), **Magic Carpet** (CD) y **NBA Jam Tournament Edition.**

Por lo que respecta al 96, Enero nos traerá **Dune Racer** (CD) e **Iron Soldier II** (CD). Febrero, por su parte, **Alien Versus Predator** (CD) y **Mind Ripper** (CD). En abril, **Batman Forever** (CD), **Frank Thomas Big Hurt Baseball, Iron Man** y **Mortal Kombat III.** Y ya como fin de fiesta, en Junio llegará **Dante** (CD).

Los títulos, como veis, son impactantes. Pero que quede claro que entran dentro de la información que **Atari difundió en la feria americana de Los Angeles,** por lo que estos títulos podrán disfrutarlos a tiempo los que vivan, por ejemplo, en Kentucky. Los que vivimos a este lado del charco lo tenemos un poco más crudo.



Chaotix

buen montón de secretos. ¿Que de qué van esos secretos? Bien, pues, por ejemplo, de jugar encadenado a otro personaje y que el mismo jugador controle a ambos, de movimientos especiales súper espectaculares, de fases de bonus tridimensionales, de Sonics metálicos... En verano podréis gozar de todos ellos y de **este arcade de 5 fases** y complicada estructura con el que **Sega pretende explotar su fiebre Sonic en 32 bits**

Y de **BC Racers** os podemos contar que tiene 64 circuitos diferentes, 4 tipos de competición, 3 puntos de vista de la acción, posibilidad de uno o dos jugadores además de un típico Head to Head, tres niveles diferentes de enemigos... vamos, que viene lo que se dice muy completito. El juego está protagonizado por el prolífico **Chuck Rock**, por si no lo sabíais, y va de carreras de vehículos prehistóricos.

Aún no sabemos con certeza si será **Sega** la que se encargue de poner en la calle este título. Todo hace pensar que sí, y que llegará unos días después del 'lote' que os comentábamos anteriormente.

PARA EL SE O

¡Por fín tenemos ganadores!

Efectivamente. El mes pasado se nos pasó, pero, por fin, aquí tenéis las listas de los ganadores de nuestros concursos de Neo Geo y CD-i. Echadle un ojillo a la lista y, si os encontráis, nuestra más entusiasta enhorabuena. ¡Ah, y perdón por el retraso.

• Ganador una consola CD-i + juegos

Andrés Alonso .....(Logroño)

• Ganadores de una consola Neo Geo CD + juego:

A R. Escribano ..(Navalmoral)
José Blanco Gil ......(Oleiros)
José García Herrero .(Almería)
Mikel Muguiro Altxli .(Villava)
Bruno Stival Darder .(Valencia)
S. M. Thompson ...(Zaragoza)
Iván Martínez ..(M. de Lemos)
Abelardo Vidal ...(Barcelona)
Javier Rejano Iturri ...(Lleida)
Roberto Mateos ...(Barcelona)

•Ganadores Posters Samurai Shodow 2 y King of Fighters:

C. A. Calvo ..(Venta de Baños)
Ignacio Herrero Blanco .(Gijón)
Jonathan Macías ..(Hospitalet)
Antonio Perona ....(Sant Boi)
Vicente Hinojo ..(Sant Cugat)
Sergio Gil Monslve .(Valencia)
Iñaki Bahon Mayor ...(Bilbao)
Yusef Bash Gutiérrez .(Madrid)
José Luis Rojas Acosta (Malaga)
Breixo Pérez Nogueira (Salceda)
Rafael López ...(A. Guadaira)
José González Blanco (Godella)
Santi Sriratana (S. Just Desvern)
José Luis Salgado Araujo (Vigo)
José Luis Rodríguez ....(Vigo)
Jordi Rodríguez .....(Blanes)
Daniel Oliver Morcillo (Madrid)
Juan Mi. Lobato ..(Valladolid)
Juan González .....(Cáceres)
José Leonés Sánchez (Esplugas)

Por nuestro corresponsal en Japón,
Nicola Di Costanzo.

PlayStatio n libra un nuevo combate

Zero Divide
La lucha siempre estará de moda

De nuevo en directo desde el mismísimo corazón de los videojuegos. Una vez más, nuestro corresponsal en Japón ha conseguido en exclusiva para Hitech las imágenes de los títulos que pronto van a romper en las diferentes consolas de la nueva generación. La mayoría de ellos aún están siendo desarrollados, pero eso no es obstáculo para que podamos adelantaros la información más interesante relacionada con estas maravillas que se nos avecinan.

- Compañía: Zoom
- Lanzamiento: Versión PlayStation aún sin determinar.

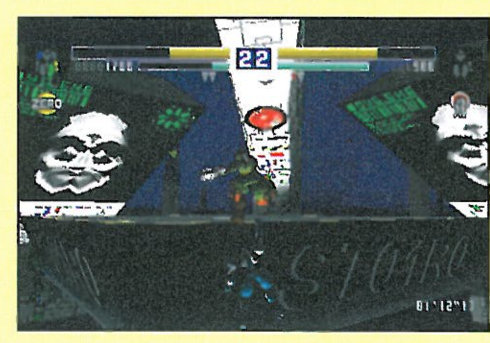
A quien le dijeras que el gran enemigo del último juego de lucha para **PlayStation** es un programa de ordenador, un virus para ser más exacto, alucinaría en colores. Si le contaras, además, que **Zero Divide** es una mezcla entre **Street Fighter** y **Toh Shin Den**, entonces se echaría seguro que te preguntaría: ¿me tomas el pelo o qué? Olvídalo. Ha sido un comienzo espectacular, pero poco creíble. Mejor vamos a situar la acción y luego te explicamos.

Estamos en el futuro. Todo el mundo está 'enganchado' a las súper autopistas de la información y la cosa parece marchar muy bien. El caos de la sociedad ha llegado a su fin y, a golpe de ordenador y red **Giga BIT**, el hombre moderno se acerca a la perfección. ¿A la perfección...? ¡El descontrol no ha hecho más que empezar!

Un enorme banco de datos está a punto de ser inaugurado. Su nombre: **XTAL Power**. Y su contenido: secretos robados a los gobiernos de todo el mundo. Una broma, eso es una broma, pensó la gente. Pero no, no sólo no es una broma,





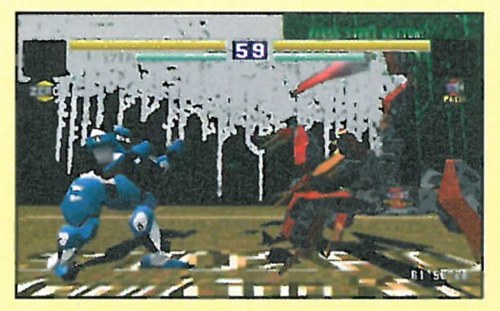


Los protagonistas de este nuevo título para la máquina de Sony son ocho impresionantes robots que lucharán entre sí para dilucidar cual será el encargado de recuperar los secretos robados a los gobiernos de todo el mundo.

sino que además el cacharro permite acceso libre... nada de cuotas ni nombrecitos.

El responsable de todo este desbarajuste es un 'hacker' misterioso al que han dado en llamar **'False Life Program'**. La maniobra fue fácil. Se inmiscuyó en los ordenadores del gobierno y se hizo con todos los secretos del globo. Una vez finalizada la operación, el programa mutó y adquirió inteligencia propia. Pasó a denominarse **'Offence Program'** y luego satisfizo sus deseos de grandeza creando el **XTAL Power.** Pero, menos mal, antes de estrenar su terrible base de datos, el virus decidió dar una oportunidad a la humanidad. Envió un **Mail** a todos los gobiernos proponiendo lo siguiente: el luchador que logre

PlayStation está concentrando gran parte de sus esfuerzos en los juegos de lucha. El próximo título en aparecer será este Zero Divide, programa que está siendo desarrollado en estos momentos por la compañía Zoom.









vencerme accederá al corazón de mi base de datos y yo desapareceré para siempre.

El desafío ha sido aceptado por cada país y 8 androides han sido enviados con la misión de penetrar en la torre de poder. Sólo uno, el más poderoso, el que mejor aproveche sus movimientos especiales, podrá enfrentarse con el **'Offence Program'.** Narrada así, la historia se hace más creíble. Y hasta original si nos apuráis.

Y luego viene el desarrollo. De lejos se ven rasgos de **Rise of the Robots**. De cerca se admira la explosiva mezcla entre la jugabilidad de **Street Fighter** y el planeo de cámaras de **Toh Shin Den**. Del primero, porque los golpes son sencillos de ejecutar, contundentes, porque no te pierdes en la inmensidad del **3-D** y porque la acción no se queda colgada a media partida. Del segundo, por la espectacularidad, por la eficacia de los polígonos y por la meditada táctica de cambio de planos.

Zero Divide ha sido presentado, -aún sin terminar-, en el **Game Expo 95**. El grupo de programación, **Zoom**, ha prometido retocar los decorados, que a la postre son innumerables y bastante interesantes, además de incluir unas cuantas fases de bonus.

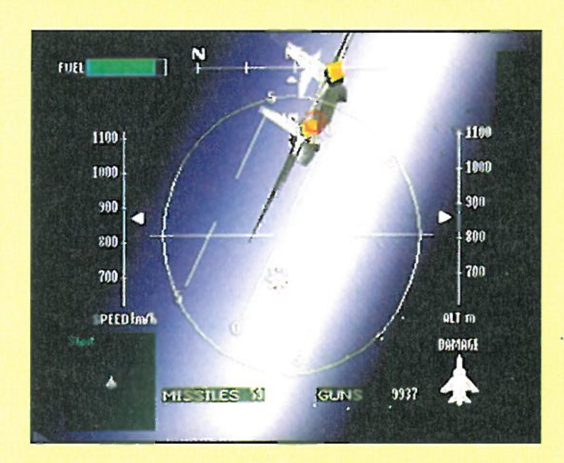
Suponemos que el juego estará a la venta a finales de **Junio** en **Japón**, pues no parece que estos retoques retrasen el lanzamiento del juego que pone a **PlayStation** por encima de **Saturn** en lo que a títulos de lucha se refiere.

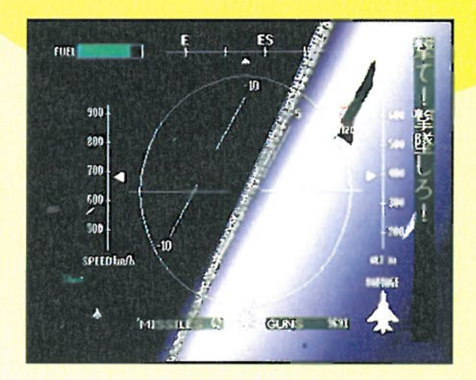
Como podéis apreciar por las pantallas que hemos conseguido en exclusiva para Hitech, el aspecto gráfico que presenta Zero Divide promete situarle a la altura de los grandes del género de lucha.

Espectacular batalla aérea para uno o dos jugadores

ACE Combat

Namco versiona un título de altos vuelos







- Compañía: Namco
- Lanzamiento: Versión PlayStation a la venta el 30 de junio en Japón



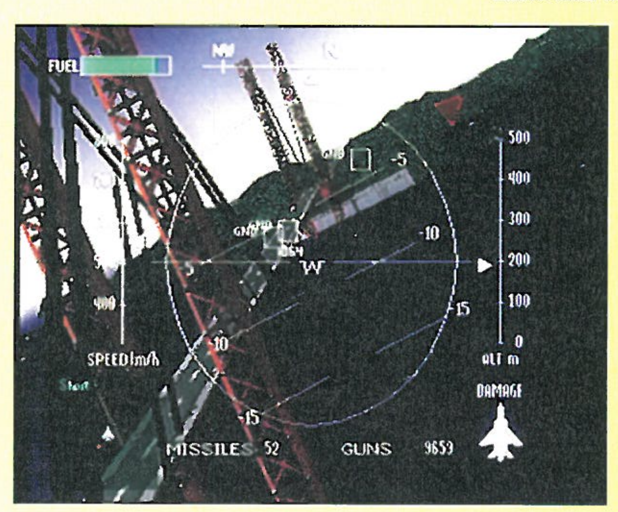
Namco ha conseguido realizar en un tiempo record esta versión de su recreativa Air Combat 22 para PlayStation.

ACE Combat es el quinto título para **PlayStation** en el que **Namco** se ha puesto a trabajar. Y las cifras que está manejando la compañía de **Ridge Racer** tienen visos de batir todos los records, tanto en calidad como en cantidad de lanzamientos.

La historia de **Air Combat** viene de lejos. En julio de 1993, **Namco** presenta una primera versión de este espectacular simulador aéreo sobre la placa **System 21.** Hace unas cuantas semanas, durante la celebración del último **AOU**, la compañía japonesa relanza la recreativa bajo el nombre de **Air Combat 22**, trabajando sobre la placa más potente de **Namco**, la **Super System 22.** El culebrón termina con el anuncio días atrás de la conversión en un tiempo record de esta maravilla de la programación a **PlayStation**. La nueva obra de arte se llamará **Air Combat in Europe**, reducido **ACE Combat**.

Como ya os hemos avanzado, **ACE Combat** es un simulador de combate aéreo en el que, a los mandos de un potente caza de guerra (Mig 29, F-117 ó F/A 18) tendremos que desempeñar diferentes misiones.

A diferencia del arcade, se han añadido unas cuantas características que seguro le darán algo más de vidilla. Hablamos de una pantalla para elegir misiones, otra que permite elaborar una estrategia de acercamiento al objetivo y hasta dos tipos de perspectivas: una desde dentro de la cabina y otra desde detrás del avión.



ACE Combat nos pondrá a los mandos de uno de estos tres modelos de cazas de guerra: Mig 29, F-117 ó F/A-18. La simulación promete emoción y mucho realismo.



La batalla entre Sega y Sony también se librará en el cielo. De momento PlayStation ya dispone de este sensacional ACE Combat.

En cuanto a las características gráficas, **Namco** continúa utilizando los escenarios planos con apariencia 3-D, texturas mapeadas en aviones y enemigos y una impresionante sensación de espectáculo que se plasma sobre todo en las explosiones. Impresionantes.

ACE Combat supone también un nuevo "combate" en la guerra Saturn-PlayStation en Japón, ya que Sega está preparando la respuesta a este título. ¿Os suena de algo **Wing Arms**?

Golden Axe: The Duel

Un clásico para la nueva placa recreativa de Sega

- Compañía: Sega
- Lanzamiento: Versión Recreativa ya disponible en Japón



Golden Axe será el segundo juego que **Sega** ponga en circulación sobre la placa **ST-V**. El primero corrió por parte de **Data East y** se llamaba algo así como **Outlaws of the Lost Dinasty**. Pero apartémonos por un momento del juego, y sigamos hablando de la placa **ST-V**, una gran desconocida... por el momento.

Pues bien, esta placa nace como respuesta a la necesidad de producir juegos baratos y espectaculares para recreativa: el hardware en cuestión es mucho más asequible que el carísimo **Model 2**. Y no sólo permite competir a **Sega** con el **System 11** de **Namco** (plasmado en juegos como **Tekken**), sino que además argumenta un buen número de ventajas respecto a posibles conversiones para **Saturn**.

La **ST-V** está basada en el mismo juego de chips que da vida a la **Saturn**. Se diferencia de ella en el formato de almacenamiento (CD Rom contra cartucho ST-V), y en la capacidad de la RAM (a favor del ST-V). Tantas similitudes y tan escasas diferencias explican lo que comentábamos antes sobre las ventajas de posibles conversiones. El mismo **Golde Axe** podría ser trasladado a **Saturn** en un período de tiempo máximo de tres meses... ¡y sin perder ni un ápice de calidad!. Prometedor.

En principio hablamos de una conversión a **CD Rom**, pero que conste que no descartamos un posible lanzamiento en cartucho (ranura para ello existe, desde luego). La pega, entre comillas, de este sistema es que sólo explota sus posibilidades cuando hablamos de juegos basados en "sprites".

Este es el caso de este clásico desarrollado por **AM 1** para recreativa y que lleva el apellido **The Duel** por aquello de que nos hace regresar a ese mundo de magos, bárbaros y amazonas al que accedíamos a base de golpes y magias variadas.

Decorados muy coloristas, fluida animación y personajes de atractivo diseño hacen de **Golden Axe** un juego brillante, aunque algo parecido a sus anteriores versiones.

Mirando este juego con los ojitos de **Saturn**, uno no sabe cuál es el alcance de una placa que a priori presenta tantas ventajas. Si la versión para **Saturn** es tan espectacular como muestran las imágenes, será, sin duda, el mejor **Golden Axe** para consola que se haya podido imaginar.

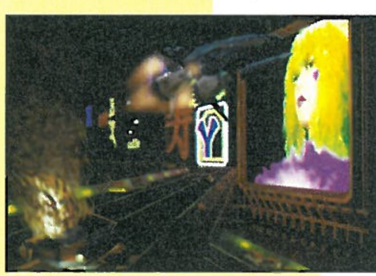
Golden Axe es el segundo título basado en la placa ST-V, la cual permite realizar versiones para Saturn de una forma rápida y sumamente fiel.





El mayor interés que representa este Golden Axe en recreativa es el de comprobar si la placa ST-V permitirá obtener versiones casi idénticas para SegaSaturn. Si lo logra, nos encontráramos, sin duda, ante una avalancha de juegos de "sprites" versionados.





Sin duda, las "intros", -en general-, de los juegos de nueva generación son uno de los aspectos que más están impresionando a los usuarios. Pero la "intro", -en particular-, de Philosoma... de verdad, merece la pena verla.

Sony se está pensando mucho el lanzamiento de este título, que, en principio, era uno de los que iban a acompañar el lanzamiento de PlayStation en Japón. Una pena, porque su aspecto es realmente prometedor.

Un mata-mata espectacular para PlayStation

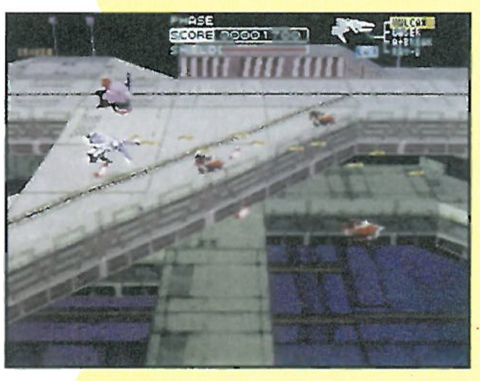
Philosoma

A vueltas con los alienígenas invasores

• Compañía: Sony Computer Entertainment
• Lanzamiento: Versión PlayStation aún sin determinar

Y nadie supo más de él. Meses y meses han pasado desde su anuncio oficial (coincidiendo con la presentación de **PlayStation** en **Japón**) y todavía nadie sabe qué ha pasado con **Philosoma**. Sí, ha trascendido algo de su argumento, de su forma de juego y de su espíritu clásico de matamarcianos, pero aún nadie se ha mojado ni en fechas de lanzamiento ni, incluso, en posibles modificaciones con respecto a la estructura original.

En cualquier caso, **Philosoma** nos invitará a luchar por un planeta de nombre **Ora-194-220** que ha sido invadido por unos alienígenas. El nombre de estos seres es, y no por casualidad, **Philosoma**, y su táctica para destruir planetas se basa en controlar las mentes de sus habitantes. Tal es su poder de penetración mental, que ni los robots que vivían en **Ora** se salvaron del control alien: se volvieron locos y empezaron a destrozarlo todo.





Philosoma presentará una adictiva combinación entre mata-marcianos y juego de estrategia, todo ello envuelto en unos gráficos... bueno, aquí los podéis ver. Opinad vosotros mismos.

La llamada de socorro fue atendida por el equipo espacial 29. Su nave intergaláctica se hizo eco del S.O.S. de **Ora** y marchó rauda al lugar con misión limpiar el agujero de aliens y devolver la paz al planeta. Y aquí es donde entras tú a formar parte de la historia.

Como líder del equipo deberás enfrentarte a un arcade con todo el sabor del mata-mata tradicional, al que se han añadido escenas entre combates espeluznantes, gráficos increíbles y, lo que es más interesante, tres perspectivas de juego que triplican la capacidad de asombro de este compacto: en todo momento podremos acceder a una vista, digamos, frontal (estilo **Raiden**), otra lateral (a lo **Parodius**) y una última tridimensional (como **Viewpoint** o **Zaxxon** sólo que depurada y llevada a límites realmente espectaculares).

En un alarde de definición técnica, el juego incluirá una intro en **3D** absolutamente sobrecogedora, varios scrolles simultáneos y bastantes notas de simulador: elección de misiles, control del fuel y energía, estrategias... Un título al que habrá que seguir muy de cerca.



La versión Saturn de Shinobi está al caer

The Legend of the New Shinobi

Se busca ninja para luchar contra poderosa organización criminal

- Compañía: Sega
- Lanzamiento: Versión Saturn a la venta en junio en Japón

Salió en recreativa, triunfó. Luego en **Mega Drive**, el bombazo doméstico. Ahora en **Saturn,** y aunque su salida ha sufrido un retraso inesperado desde que se anunciara para diciembre del pasado año, no nos cabe la menor duda de que volverá a llevarse el gato al agua.

Seguro que los más viejos del lugar recuerdan al protagonista de este juego, su estilizada figura, su pose de gallito y sus innumerables utensilios, magias y otros trastos de matar.



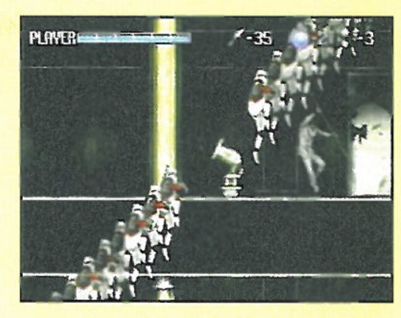


Uno de los aspectos más atractivos de este título será la inclusión de numerosas escenas digitalizadas que aparecerán entre las distintas fases.

Pero por si acaso sois demasiado jóvenes, que sepáis que el colega se llama **Sho** (Jo en los States Unidos), que es una estrella en este mundo de héroes místicos y que, -no podía ser de otra forma-, ahora ha sido reclutado por **Saturn** para que se vea las caras con una organización mafiosa llamada **Galuso**, cuyo jefe, **Kazuma**, ha secuestrado a una bella joven y está sembrando el terror allá por donde pasa.

The Legend of the New Shinobi continuará en la línea 'scrolleante' y con tendencia al beat´em-up de sus anteriores congéneres. Nuestro hombre deberá viajar por el mundo a la busca de su gran enemigo, mientras acomete hasta nueve stages divididos en dos fases: una para cascar a los bichos y otra para enfrentarse, magias y shurikens en mano, a los jefes de turno.

En el apartado técnico nos encontraremos con estupendos gráficos, decorados impresionantes y hasta texturas en el cuerpo del guerrero. No veréis polígonos, ni cambios de cámara estilo **Virtua Fighter**, pero sí que podréis deleitaros con un buen número de zooms que no sólo acercarán la acción, sino incluso al personaje mismo. Por si fuera poco, contad con que en entre fase y fase encontraréis unas estupendas escenas realizadas en **cinepak**, una técnica de compresión de gráficos que pone en pantalla imágenes con calidad auténticamente de cine.

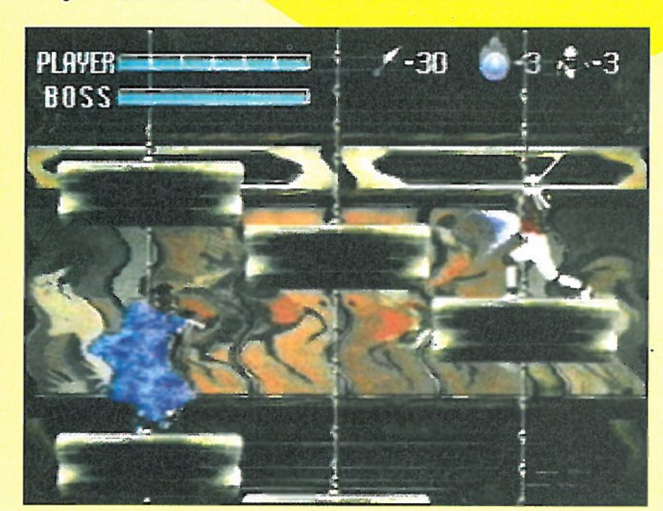


Shinobi nos invitará a participar en un juego "a la antigua usanza", en la línea clásica de los que han sido los juegos de ninjas en las consolas de 8 y 16 bits.





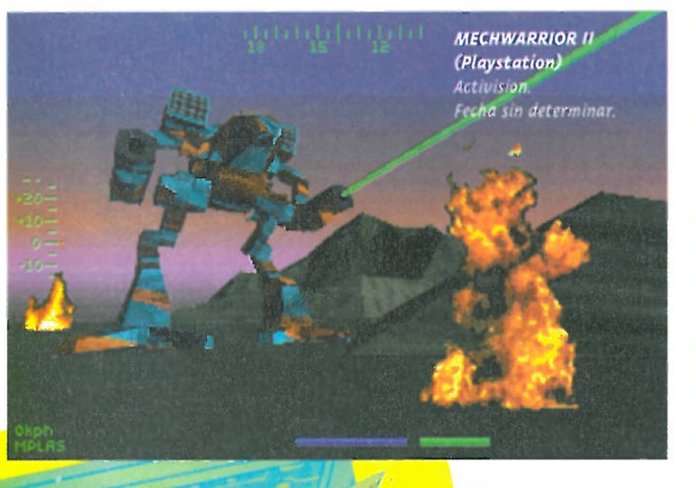
Shinobi ha ido acaparando éxitos allá por donde ha pasado. ¿Conseguirá triunfar una vez más en la nueva consola de Sega?



Las mejoras que presentará a nivel gráfico The Legend of the New Shinobi con respecto a sus predecesores serán: incorporación de texturas a los personajes, mayor resolución en fondos y escenarios, scroll múltiple y acercamientos de cámara a la acción.

E3 Los Angeles nos subieron al cielo

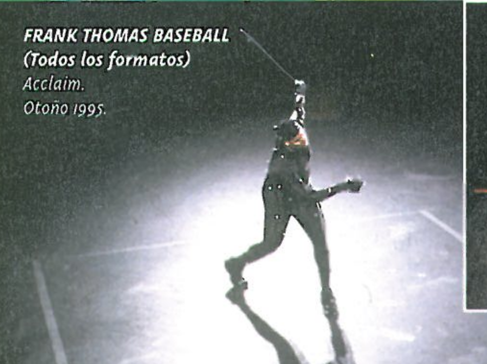
El pasado mes de Mayo se celebró en Los Angeles la primera edición de la Electronic Entertainment Expo (E3), feria que nace con la intención de convertirse en el principal punto de referencia para la industria del entretenimiento interactivo. Su estreno no pudo ser más brillante, y allí tuvimos la oportunidad de conocer las novedades que impresionarán a medio mundo durante los próximos meses. A continuación os las resumimos en imágenes.



MECHWARRIOR II (Playstation)
Activision.
Fecha sin determinar.



DRUG WARS (3DO)
American Laser Games.
Julio 1995.



FRANK THOMAS BASEBALL (Todos los formatos)
Acclaim.
Otoño 1995.



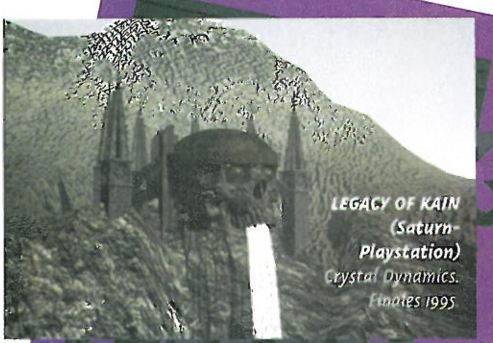
SOLAR ECLIPSE (Playstation-Saturn)
Crystal Dynamics.
Otoño 1995.



DARK LEGEND (Saturn)
Data East.
Otoño 1995.



SLAM & JAM 95 (3DO)
Crystal Dynamics.
Mayo 1995.



LEGACY OF KAIN (Saturn-Playstation)
Crystal Dynamics.
Finales 1995.



DARK SEED II (PlayStation)
Cyberdreams.
Otoño 1995.



DARK LEGEND (Playstation)
Data East.
Otoño 1995.

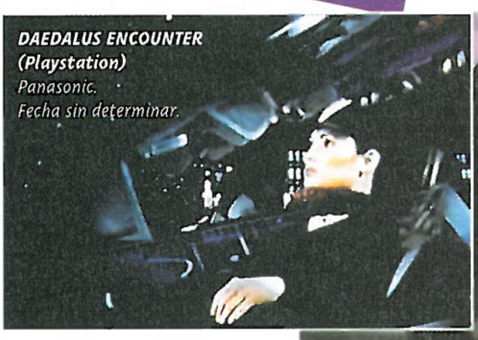


SHOCK WAVE (Playstation)
Electronic Arts.
Otoño 1995.



DAEDALUS ENCOUNTER (3DO)
Panasonic.
Fecha sin determinar.

DEATH RACE (Saturn-Playstation)
Ocean.
Finales 1995.



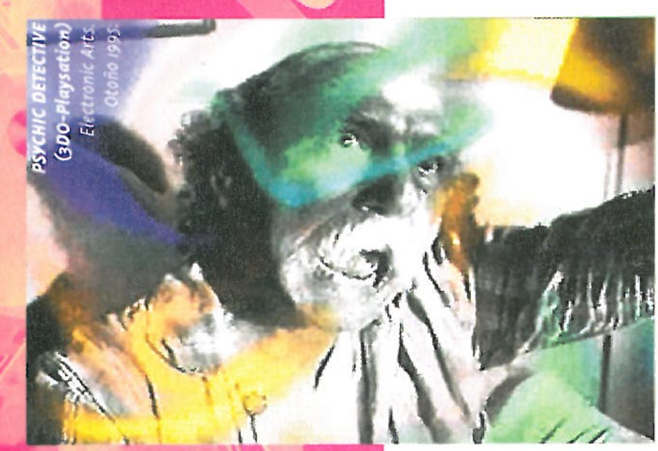
DAEDALUS ENCOUNTER (Playstation)
Panasonic.
Fecha sin determinar.



I HAVE NO MOUTH... (Playstation)
Cyberdreams.
Otoño 1995.



McKENZIE & CO (3DO)
American Laser Games.
Octubre 1995.

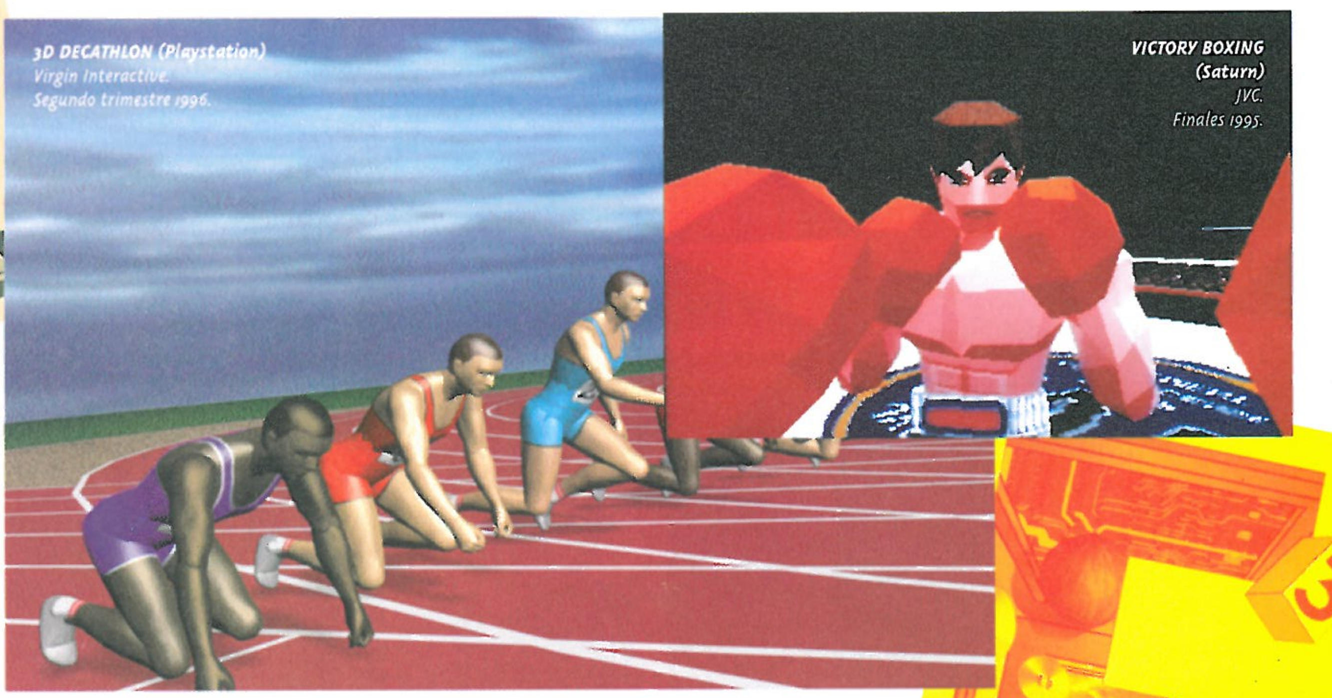


PSYCHIC DETECTIVE (3DO-Playstation)
Electronic Arts.
Otoño 1995.



MINNESOTA FATS (Saturn-Playstation)
Data East.
Otoño 1995.



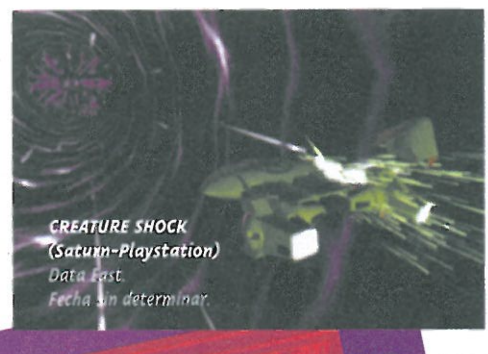


3D DECATHLON (Playstation)
Virgin Interactive.
Segundo trimestre 1996.

VICTORY BOXING (Saturn)
JVC.
Finales 1995.



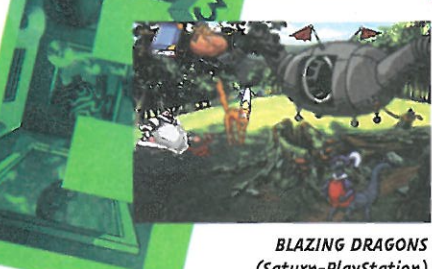
AGILE WARRIOR (Playstation)
Virgin Interactive.
Fecha sin determinar.



CREATURE SHOCK (Saturn-Playstation)
Data East.
Fecha sin determinar.



GEX (PlayStation-Saturn)
Crystal Dynamics.
Principios 1996



BLAZING DRAGONS (Saturn-PlayStation)
Crystal Dynamics.
Finales 1995.



SHOCK WAVE 2 (3DO- Playstation)
Electronic Arts.
Otoño 1995.



SPLIT REALITIES (Playstation-Saturn)
JVC
Finales 1995.



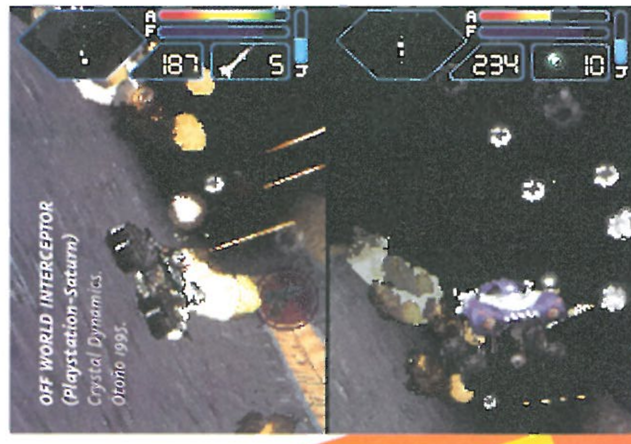
ROLLCAGE (Playstation-Saturn)
Ocean.
Finales 1995.



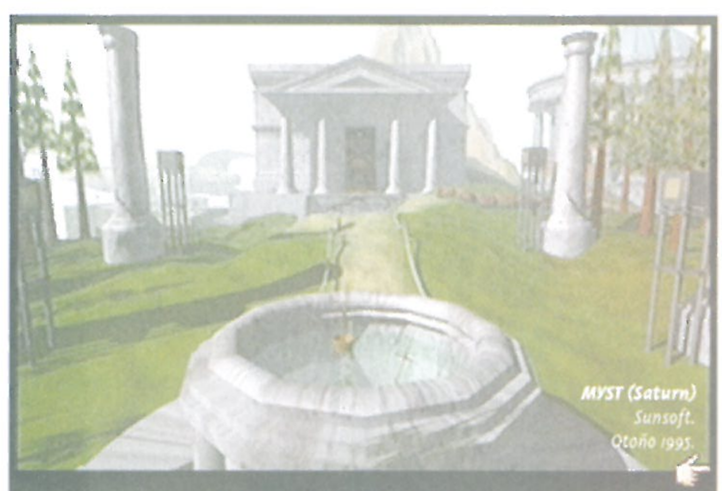
DEADLY SKIES (Saturn-3DO)
JVC.
Diciembre 1995.



CONVERSE (Playstation-Saturn)
Virgin Interactive.
Fecha sin determinar.



OFF WORLD INTERCEPTOR (Playstation-Saturn)
Crystal Dynamics.
Otoño 1995.



MYST (Saturn)
Sunsoft.
Otoño 1995.

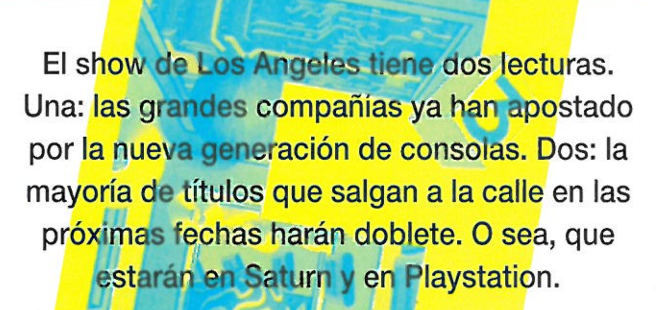


ROAD RASH (Playstation)
Electronic Arts.
Otoño 1995.

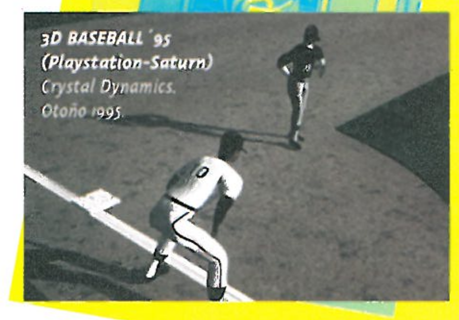
WORMS (Todos los formatos)
Ocean.
Noviembre/diciembre 1995.



HYPER 3D PINBALL (Playstation-Saturn)
Virgin Interactive.
Fecha sin determinar.



El show de Los Angeles tiene dos lecturas. Una: las grandes compañías ya han apostado por la nueva generación de consolas. Dos: la mayoría de títulos que salgan a la calle en las próximas fechas harán doblete. O sea, que estarán en Saturn y en Playstation.



3D BASEBALL '95 (Playstation-Saturn)
Crystal Dynamics.
Otoño 1995.



MAGIC CARPET (Saturn-Playstation)
Electronic Arts.
Finales 1995.

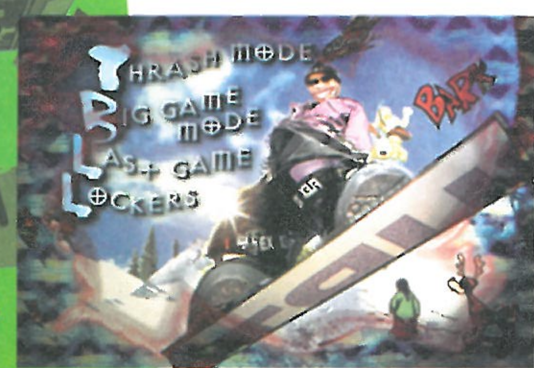


VARUNA'S FORCES (3DO-Saturn)
JVC.
Finales 1995.





SPOT GOES TO HOLLYWOOD (Playstation-Saturn-32X)
Virgin.
Fecha sin determinar.



SHREDFEST (Saturn)
Electronic Arts.
Principios 1996.

AOU 95, cita en Japón con el mundo recreativo

EL ORIGEN DE TODA DIVERSIÓN



La reunión anual de los aficionados a las máquinas arcade y recreativos, la Amusement Expo Operators Union -AOU 95-, tuvo lugar hace varias semanas en Tokio. En los pabellones del Wihon Convention Centre se reunieron alrededor de 70 fabricantes de recreativas y se recibieron más de 35.000 visitantes, en su mayoría ávidos jugadores que no pudieron resistir la tentación de descubrir las futuras tendencias y conocer personalmente cuáles serán los nuevos juegos que han de triunfar muy pronto en los salones del mundo entero.

Etienne Barral.

En la última edición de esta popular feria del arcade japonesa -el AOU-, se puso de manifiesto una nueva y curiosa tendencia: las máquinas que nos invitan a hacer deporte sin salir salir del salón recreativo.

Este año, el AOU era especialmente esperado por dos puntos. Uno, comprobar de una vez por todas **qué es lo que los japoneses llaman nueva generación de juegos de lucha** -según parece va a hacer olvidar hasta al mismísimo Street Fighter, que



Los pescadores empedernidos ya no tendrán que irse al río para deleitarse con una caña y un anzuelo. Sega ha puesto a disposición una recreativa que permite pescar en secano. ¡Estos japoneses son la bomba!

por cierto, está ya algo pasadito-. Y dos, sumergirse en un género que dicen empieza a rejuvenecer laureles: **la simulación deportiva.**

Ambas incógnitas fueron desveladas por los miles de visitantes que poblaron los stands de esta enorme feria. Pero ¿cómo?, ¿con qué títulos?

Empecemos por hablar de Capcom

y su **Night Warriors.** Fiel a los personajes animados (no a la moda poligonal), la compañía de SF II ha realizado **un arcade impactante.** Los gráficos de Night Warriors son de total belleza y las técnicas de combate esconden numerosas sorpresas gracias a los poderes sobrenaturales que se han incluido en cada luchador. Capcom no ha puesto reparos a la imaginación de los creadores a la hora de diseñar los personajes. Mezcla de golpes mortales y sensualidad, los chicos de Night Warriors son tan atractivos como peligrosos.

En la misma onda luchadora, aunque un poco más fantástica, Capcom aprovechó el AOU para presentar **Cyber Bots- Full Metal Madness.** Sobre una nueva cabina con pantalla de 50", el juego ponía en liza robots de acero con ganas de partirse la cara. ¿Cuándo lo veremos aquí?

SNK, por su parte,

daba caña con **Fatal Fury 3**, un juego con el que la compañía de Osaka pretende reforzar su posición el reñido mercado de las consolas domésticas. La tercera entrega de la saga Bogard & Company ya está disponible en recreativa, a mediados de abril saldrá a la venta en cartucho y como muy tarde el 28 del mismo mes será comercializado en versión CD.

Una buena noticia para SNK. Nos dicen en Japón que **NEO GEO CD es la segunda consola más vendida** en esas tierras tras la Saturn en el período que comprende noviembre del 94 y enero del 95.

Y llegamos a Sega.

La marca de Sonic desplegó, en olor de multitudes, la última



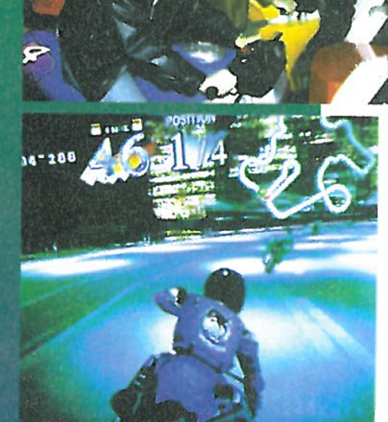
En pantalla, Virtua Striker, el juego de fútbol poligonal realizado por Sega que ahora mismo arrasa en Japón y que, a ver si sirve de precedente, tuvimos la posibilidad de estrenar en los salones recreativos españoles hace ya un tiempo, aunque por aquel entonces sin nombre definido. Virtua Striker es el primer juego de soccer en recreativa que utiliza figuras poligonales. Debe ser por eso de seguir implantando la moda.

obra del talentoso Tetsuya Mizuguchi: **Sega Rally.**

Inspirado en circuitos tan espectaculares como el de Montecarlo o el conocido París-Dakar, el juego **reproduce fielmente las sensaciones de una auténtica carrera de coches.**

Para que os hagáis una idea del realismo que se ha imprimido en la máquina, los sonidos han sido digitalizados de los vehículos protagonistas en marcha (Lancia Delta y Toyota Celica), e incluso en la versión Deluxe, todo el cuerpo del coche se desplaza en las

Cyber Cycles: ¿El sucesor de Ridge Racer?



*Cyber Cycles. Quedaos con el nombre. Es **un simulador de motos** absolutamente futurista desarrollado por **Namco** sobre **System 22** y, quién sabe, candidato a suceder a Ridge Racer en su noble puesto de rey de la velocidad. Tiene un estilo tirando a Suzuka 8 horas, **con motos por pilotar y movimientos físicos incluidos**, pero en decorados chupa de la filosofía Ridge Racer aunque aumenta el detalle y hasta la paleta de colores. Cyber Cycles se ofrecía en dos formatos. El modelo de lujo tiraba de monitor de 50 pulgadas, mientras que el básico se quedaba en las 29". También aprovechando el standard System 22, Namco presentaba **Air Combat**, una súper batalla espacial de gráficos poligonales y espectacularidad garantizada. ¿Sería éste el paso previo al Super System 22 que la compañía nipona está desarrollando? Pronto, más noticias.*

HISTORIAS ALTERNATIVAS

*• **Sega** presentó **Rail Chase 2**, la segunda parte del popular y movido arcade de vagonetas, sobre la conocida placa Model 2. El tema no varía demasiado, sólo gráficos y sonidos se han visto mejorados, mientras los enemigos cambian a delincuentes que nos persiguen en coches.*

*• Se estrenó **el primer juego que utiliza la tecnología Tek War de Sega.** El fruto de la relación entre la compañía nipona y Virtual Reality mostraba una versión sin acabar del título **Denno Senshi Net-merc.** El Tek War emplea la misma plataforma VR1, -las famosas gafas de realidad virtual-, sólo que sobre un diseño bastante más estilizado.*

*• **Konami** presentó dos nuevos títulos basados en gráficos poligonales: **Speed King** y, dentro de una línea más barata, **Premier Soccer '95.***

*• **Taito** ofreció dos novedades en proceso. Para empezar **Dangerous Curves**, un juego que combina motos y coches en la misma competición y emplea el novísimo sistema JC System (potenciado con los mismo chips que corren en algunos Macintosh). Y después **Outburst 4-D**, título que emplea una nueva cabina llamada AMUZIA, apoyada a su vez por un sistema 3-D desarrollado por Taito y Sanyo.*

*• **Jaleco** mostró al gran público un nuevo juego de coches llamado **Shutoko Red Zone**. La máquina ya está a la venta e involucra a 2 jugadores en pleno centro de Tokio.*

*• **Neo Geo** destapó su **NEO 50 de 8 cabinas** para 2 personas sobre los juegos **Super Sidekicks 3** y **NEO Carnival Special.***

*• Y acabamos con las **impresiones generales.** El hermano pequeño del **JAMMA** veraniego (gran competidor también en estas lides exhibicionistas) reunió este año a un buen número de gentes llegadas desde el lejano oriente. Los operadores de Thailandia, Corea o Hong Kong superaban en número a europeos o americanos, para quienes quedaba reservado el **ACME**, otra de las grandes ferias japonesas del recreativo y principal rival del AOU a la hora de presentar novedades de las que se compran y no sólo se muestran.*

*Parece que la impresión general que sacó todo este personal es que **el mundillo estaba algo mustio.** Corría por aquellos stands el rumor de que los operadores japoneses estaban en mitad de una depresión e incluso algunos opinaban sobre la inestabilidad económica por la que pasaban algunos operadores y se hacían la pregunta: **¿será el final de la industria?** Lejos de tendencias tan derrotistas, los observadores sólo percibieron que la norma de trabajo había cambiado y que se estaba volviendo al espíritu de años atrás: **máquinas más simples, reducción de costes y muebles agresivos pero sin pasarse en el precio final.** Posiblemente una de las denuncias que más se escuchó en la feria era la que se levantaba contra **el elevado precio de las máquinas.***

Un poco de todo, ya veis, para una feria que puede no suponer un gran avance para la industria, pero que le puso el picante necesario con la manida duda de la crisis o la no crisis.

La revista japonesa Gamest efectuó una encuesta entre los asistentes: Night Warriors (Capcom), Fatal Fury 3 (SNK para Neo Geo CD), Twin Bee Jaho (Konami), Sega Rally y Don Pachi (Atlus) fueron, por ese orden, los triunfadores de la feria.

curvas. Aparte, un enorme monitor permite a los espectadores observar las evoluciones de la carrera como si de una verdadera retransmisión televisiva se tratara. *"Sólo hemos dejado sin programar la sensación que se produce cuando los vehículos chocan o se suceden golpes violentos, hay que tener en cuenta que es sólo un juego"*, confesaba Tetsuya Mizuguchi.

¡Hagamos deporte, aunque sea pescando! En otro orden de cosas, las salas arcade japonesas **están siendo invadidas por las simulaciones deportivas.** La AOU 95 ha sido la ocasión para verificar que esta tendencia no sólo no va a desaparecer, sino que además está cada vez más en auge.

El primer lugar en las preferencias deportivas de los japoneses es para **el fútbol**, deporte por el que sienten verdadera pasión (ojo al fichaje de Butragueño por un club japonés).

Virtua Striker, de Sega, vino a ocupar esa parte del corazón de los nipones; a él le



No. Ni este asistente al AOU está sacándole brillo a sus botas, ni la máquina se le ha tragado el dinero y se ha liado a patadas con ella. Simplemente está tirándole un penalti a PK World Soccer, el último simulador de Jaleco. No coments.



Tetsua Mizuguchi posa orgulloso ante una de sus más admiradas creaciones: Sega Rally. No es para menos.
A la derecha, Alpine Racer, salido de la abstrusa mente de Namco.



corresponde el honor de ser el primer juego de fútbol basado en sprites tridimensionales. Su decorado -casi como una premonición- toma como escenario un estadio de fútbol japonés del mundial 2002, al que Japón ha presentado su candidatura oficial.

Jaleco también ha desarrollado un juego de fútbol. Se llama **PK World Soccer** y permite a los aficionados entrenarse para lanzar penaltis. Se basa en un mecanismo parecido a los punching-ball, sólo que en lugar de golpear una "pera" con el puño, se trata de darle a un balón mientras la pantalla de enfrente simula una portería con cancervero incluido.

Al filo de lo imposible, **Namco** ha creado **Alpine Racer**, una especie de juego virtual de skí que pone al japonés a los mandos de un par de bastones con objetivo descender lo más rápido posible por unas pistas la mar de nevadas. ¿Quién quiere hacer de Alberto Tomba sobre una de esas maravillosas placas System22?

Y dejamos el más original para el final. Se llama **Sports Fishing**, es una creación de **Sega** y dicen que va a arrasar. Veréis, el juego nos sitúa en alta mar y quiere que ¡pesquemos!. Para ello nos prestan una caña de pescar real, con su bobina y todo, y nos invitan a arrojar el anzuelo. Si todo va bien y pican, bastará con sujetar fuerte la caña, tirar del hilo y, evitar que se rompa. Lo contrario podría ser fatal. Y nada, con un poco de práctica, los pescadores virtuosos podrán hacerse con presas increíbles: ¡hasta una dorada de 6 kilos!

Vivir para ver...

A escena los primeros juegos para Titan, la nueva placa de Sega.

*La última placa recreativa de Sega, **TITAN ST-V**, estrenaba juegos. En el AOU95 se exhibieron una nueva versión del clásico **Golden Axe**, apellidada The Duel, y el juego del que pronto hablará todo el mundo, sobre*

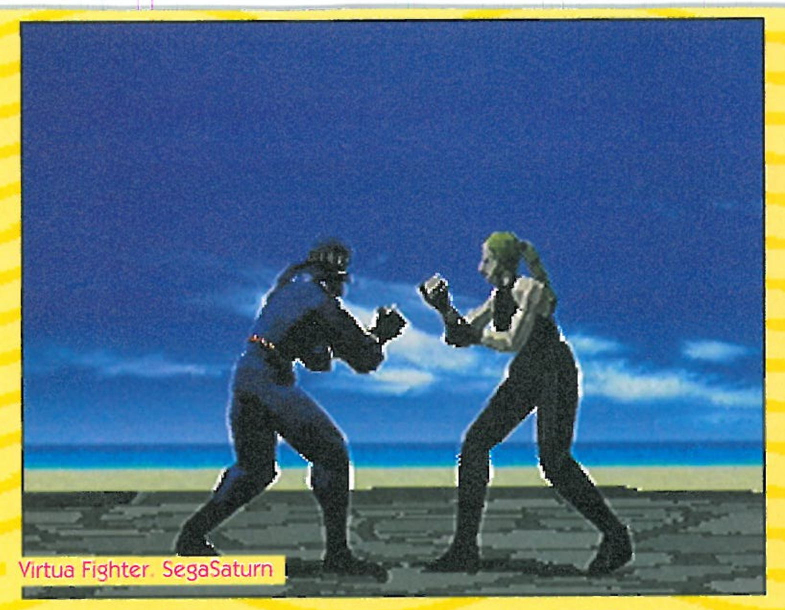




*todo porque será el primero en salir: **Suikoden** es su nombre y **Data East** su productor. el juego basa su argumento en **una antigua leyenda china** y, según apuntan fuentes especializadas, se ha pretendido realizar un arcade con tirón entre esta población asiática, por cierto, de destacada presencia en la feria (y con un mercado potencial de 1.200 millones, que tampoco es moco de pavo...).*

***Titan** es una placa recreativa de línea barata, por decirlo de alguna manera. **Menos espectacular aunque mucho más aprovechable que el model 2** característico de los Daytona o Virtuas.*

*La idea responde a **la necesidad de desarrollar arcades fácilmente convertibles a Saturn.** De hecho es bastante probable que estos juegos se puedan cargar en la consola de Sega sin necesidad de conversiones de ningún tipo. Es decir, lo que se dice compatibilidad perfecta.*


Virtua Fighter. SegaSaturn

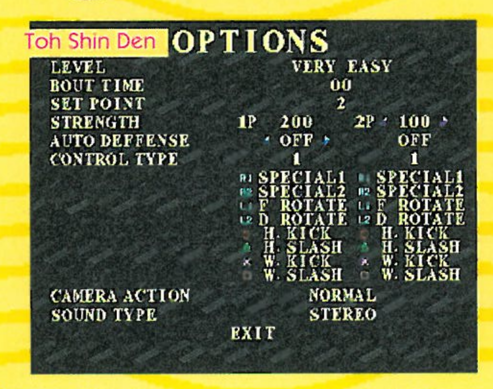

Toh Shin Den. PlayStation

Prueba comparativa entre los juegos de lucha más representativos para SegaSaturn y PlayStation

Virtua Fighter y Toh Shin Den frente a frente

Virtua Fighter y Toh Shin Den se han convertido, desde el mismo día de su lanzamiento en Japón, en algo más que dos simples juegos. Son el buque insignia de dos de los soportes más prometedores de la nueva generación de consolas: SegaSaturn y PlayStation. En Hi Tech hemos decidido compararlos, situarlos frente a frente, para poder así contaros cuáles son, -según nuestra opinión, por supuesto-, las virtudes y los defectos que presentan entre sí estos dos títulos tan excepcionales.
En cualquier caso, sean cuales sean las conclusiones, os podemos asegurar que hemos disfrutado a tope jugando con estas dos auténticas obras maestras del videojuego.

Opciones escasas diferencias



Toh Shin Den

Los cuadros de opciones de ambos juegos ofrecen posibilidades muy similares.
Los dos tienen diferentes niveles de dificultad, aunque bajo distinto enfoque.
Mientras VF cuenta con el siempre divertido Test de música, sonido y voces, TSD ofrece la posibilidad de cambiar los tipos de perspectivas.
La configuración del pad o la posibilidad de aumentar el número de combates están presentes en ambos juegos.
***CONCLUSIÓN:** Buen repertorio de opciones tanto en VF como en TSD.*

Virtua Fighter

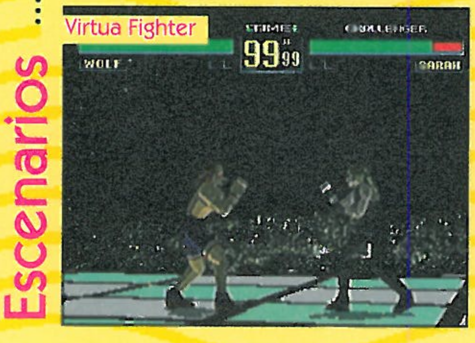
OPTION
LIFE GAUGE 1P NORMAL 2P NORMAL
MATCH POINT 2points
TIME LIMIT 30 sec
ENEMY LEVEL NORMAL
CONTINUE ON
SOUND TEST JUMP SMALL
VOICE TEST AKIRA oraora
MUSIC TEST LOGO
RECORD
PAD CONTROL
EXIT

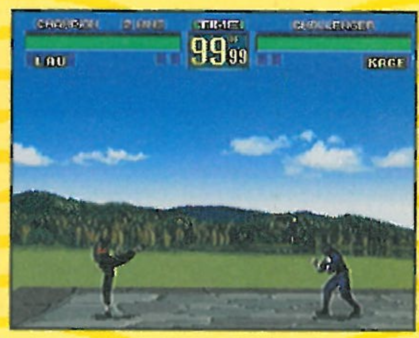
gráficos
superioridad clara de Toh Shin Den

Escenarios









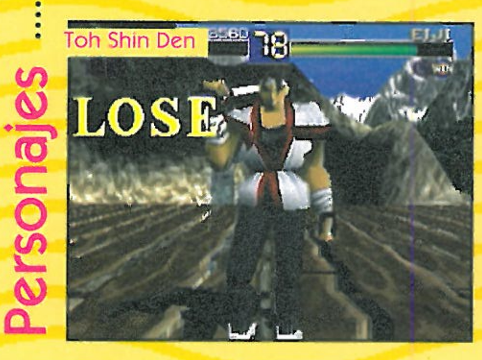
En este apartado del aspecto gráfico hay pocas dudas. Pese a que VF supuso en su momento toda una revolución -era la primera vez que se utilizaban polígonos en este género-, TSD ha sabido mejorar la calidad del juego de Sega.
La clave de todo se encuentra en las texturas. Ambos juegos utilizan una cantidad similar de polígonos para crear a los personajes -es posible que TSD algunos menos-, pero el aspecto de los luchadores del título para PlayStation es algo más "humano" gracias a la inclusión de texturas muy apropiadas.
En cuanto a los escenarios ocurre algo parecido, pero con la ventaja para TSD que utiliza algunas formas poligonales para decorar sus paisajes, con lo que el aspecto final es impresionante. Por el contrario, en VF la ausencia de decorados es casi total.
CONCLUSIÓN: Takara ha sabido combinar sabiamente polígonos y texturas, consiguiendo un juego espectacular. Sega ha prefereido utilizar más polígonos en detrimento del aspecto de los mismos.

Personajes













luchadores
ocho para cada juego

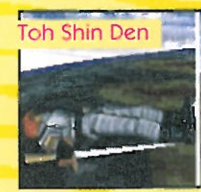




Los dos juegos presentan idéntico número de luchadores, ocho, que es la cantidad mínima exigible es este género. Ambos recurren al repertorio habitual de la lucha: desde las damas rápidas y agresivas, hasta los brutotes de movimientos torpes, pasando por el inevitable clon del inolvidable Ryu de Street Fighter, representado por Akira en VF y Eiji en TSD.
Tan sólo una apreciable diferencia, y es que los personajes de TSD cuentan con un arma blanca -espada, cuchillo...- mientras que en VF se pelea con las manos desnudas.
CONCLUSIÓN: Ambos juegos andan justos en cuanto al número de luchadores. La diferencia reside en la posesión de armas blancas en TSD, lo que demuestra un mayor afán de ofrecer espectacularidad por parte de Takara.

movimiento
animación similar en ambos juegos

Toh Shin Den





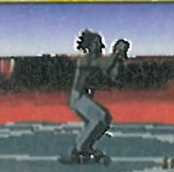




Virtua Fighter





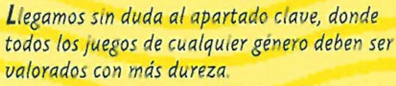

El uso de formas poligonales para los luchadores posibilita que los movimientos sean de gran calidad. Apenas hay diferencias entre las animaciones de ambos juegos, aunque sí optan por caminos diferentes. En VF el movimiento es más suave, también ligeramente más lento, pero provocado por la intención de que los luchadores se muevan por un terreno con poca gravedad, como si estuvieran peleando en la Luna. En TSD las animaciones son más rápidas, pero también menos apreciables, y el movimiento es más real, aunque no por ello mejor que en Virtua Fighter. Algunos detalles en concreto, como las caídas de los luchadores o la ejecución de algunos golpes, darían como vencedor a los puntos en este apartado a TSD.

CONCLUSIÓN: Ambos programas han sabido aprovechar las posibilidades que ofrecen los polígonos para ofrecer unas animaciones sobresalientes.

jugabilidad
mucho más alta en Virtua Fighter

Toh Shin Den





Virtua Fighter



Llegamos sin duda al apartado clave, donde todos los juegos de cualquier género deben ser valorados con más dureza. Y aquí hay que decir que TSD ha sufrido las consecuencias de intentar llevar a cabo un juego sumamente espectacular, incluso a costa de facilitar excesivamente la labor del jugador. Nos explicamos. Takara, además de los botones para los golpes normales, ha habilitado otros dos que permiten realizar todo tipo de magias y golpes especiales sin necesidad de ejecutar ninguna combinación con el resto de botones. ¿Y dónde está el problema, os preguntaréis? Pues está en que gracias a esta excesiva comodidad los jugadores pueden optar por recurrir constantemente a esos dos botones, olvidándose de planificar estrategias y realizar combinaciones de golpes. En otras palabras: hay poco espacio para la habilidad del jugador. Esto pasa inevitable factura a la jugabilidad, y el juego, a la larga, puede ir perdiendo interés. Este detalle se podía haber solucionado, quizás, limitando el uso de estos golpes. En cuanto a VF, su jugabilidad roza la perfección. En este juego no existen magias ni súper golpes especiales, pero sí hay movimientos que pueden restar mucha energía al rival, para lo cual Sega recurre a las tradicionales combinaciones de botones, que, por otra parte, tampoco resultan muy complicadas de ejecutar. La clave en este juego está en saber defenderse, en esquivar los golpes del contrario, en golpear en el momento preciso, en combinar diversos ataques... en definitiva, en plantear estrategias de lucha y saber moverse con inteligencia. Esto conlleva que el control sobre los luchadores crezca progresivamente, y por ello siempre se encuentran nuevos alicientes, tanto luchando contra la máquina como contra otro jugador.

CONCLUSIÓN: TSD contiene lagunas jugables. En este aspecto VF se sitúa entre los mejores arcades de lucha de todos los tiempos.

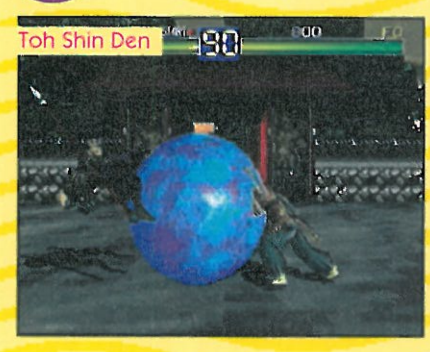
TEKKEN
la apuesta para PlayStation

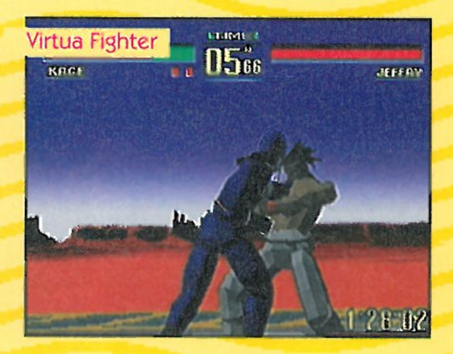




Es posible que algunos estéis echando de menos en esta comparativa un tercer título en discordia: Tekken. La verdad es que este juego podía haber sido incluido en este reportaje, pero hemos decidido que, tanto por su novedad -prácticamente acaba de salir en Japón-, como por nuestra intención de dejar lo más claro posible las diferencias entre los dos juegos de lucha más representativos hasta el momento para Saturn y PlayStation, era mejor dejarlo al margen. Además, pensamos que incluir en esta comparativa otro juego de PlayStation hubiera resultado más confuso para el lector y hubiera supuesto una superioridad abusiva de la máquina de Sony. Pero no os preocupéis, tiempo habrá de que os hablemos con mayor profundidad sobre esta nueva joya de Namco. Tranquilos.

sonido
aprovechando la calidad digital



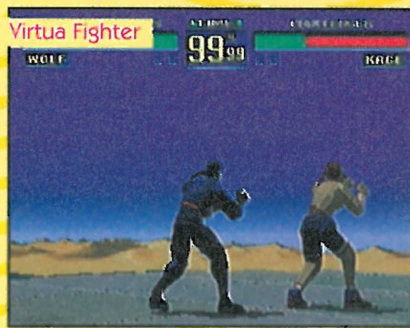


Con un CD de por medio era difícil que los programadores dejaran pasar la oportunidad de lucirse en el apartado sonoro. De este modo nos encontramos con dos compactos repletos de melodías, efectos sonoros y voces digitalizas.
Sin embargo hay que señalar una ligera superioridad de TSD con respecto a las melodías, ya que aquí encontramos más calidad y variedad. VF por el contrario presenta un mayor catálogo de voces y gritos de los luchadores.
CONCLUSIÓN: Sensacional calidad sonora en ambos, con superioridad alternada en diferentes apartados.

tridimensionalidad
Takara ha encontrado la fórmula









Este es otro de los aspectos clave en la comparación de estos dos juegos.
Cierto es que con VF hemos podido, por primera vez, disfrutar de un pequeño efecto 3-D, en el que a pesar de que los luchadores se mueven en el mismo plano, pueden desplazarse por todo el escenario (aunque siempre dependiendo del desarrollo del combate, no de la voluntad del jugador), e incluso en determinados momentos se permite disponer de otras perspectivas en las que los luchadores, por ejemplo, se colocan de espaldas a la pantalla.
Sin embargo TSD ha querido ir mucho más allá. Aquí, los luchadores pueden desplazarse libremente por todo el escenario, pero a voluntad del jugador, por lo que no nos vemos limitados a movernos hacia adelante o hacia atrás, sino que también podemos desplazarnos hacia adentro o hacia afuera, o bien realizar círculos alrededor de nuestro contrincante... en definitiva, disponemos de una capacidad total de desplazamiento.
Por todo ello, el efecto tridimensional ha alcanzado cotas mucho más altas en el juego de Takara, consiguendo que en algunos momentos parezca que los luchadores van a salirse de la pantalla.
CONCLUSIÓN: Toh Shin Den ha revolucionado el concepto de 3-D, dejando a años luz a cualquier otro juego de lucha visto hasta la fecha.

la lucha que se nos viene encima





Ya que estamos con el tema de la lucha, os ofrecemos una lista con los títulos más destacados y los próximos lanzamientos en este género para las consolas de nueva generación:
***Saturn:** Street Fighter II: The Movie.*
***PS:** Tekken, DarkStalkers y Zero Divide.*
***3DO:** Way of The Warrior, SSF II Turbo y Samurai Shodown.*
***Jaguar:** Real Fighters, Fight For Life y Ultra Vortex.*
***Ultra 64:** Killer Instinct.*
*Mención especial para **Primal Rage** y **Mortal Kombat III**, títulos que veremos convertidos para casi todos los nuevos formatos.*

conclusión
gráficos contra jugabilidad

Después de este análisis, se obtienen dos conclusiones: Toh Shin Den se impone en el aspecto gráfico, mientras que Virtua Fighter sale vencedor en lo que se refiere al apartado de la jugabilidad.
Esta circunstancia hace que resulte realmente difícil decantarse por uno de los dos juegos. Sin embargo, (para que luego no digáis que no nos "mojamos"), vamos a hacerlo.
Toh Shin Den supone toda una revolución técnica y su aspecto gráfico resulta absolutamente impresionante. Pero nosotros somos de la opinión de que la diversión -al menos en este tipo de juegos-, está por encima de las cuestiones estéticas y Virtua Fighter propone una simulación real, lejos de cualquier tipo de rutina, y con la suficiente personalidad como para mantener el interés despierto durante mucho, mucho tiempo.
Toh Shin Den dejará con la boca abierta a todos, sin duda, pero si eres un experto en juegos de lucha, creemos que disfrutarás algo más jugando con Virtua Fighter. En cualquier caso, repetimos, estamos ante dos auténticas obras maestras.

CAPCOM

En busca de su destino

Pasar a la historia como los autores del juego más significativo de los últimos años -Street Fighter-, no es mal galardón. Aunque sería injusto olvidar que también hay otros éxitos de gran importancia en su curriculum. Sin embargo Capcom, con diez años de historia a sus espaldas, quiere seguir luchando por mantener su privilegiado estatus en el sector, y ya tiene preparado un revolucionario cambio en su estrategía que engloba nuevos títulos, nuevos soportes, y un sí rotundo a la llegada de las nuevas tecnologías.

Capcom no ha querido precipitarse a la hora de enfocar su producción a las nuevas tecnologías. Al contrario que otros "rivales" tradicionales, como Namco, ha esperado hasta tener más claro **cual era la estrategía a seguir y obrar en consecuencia.** Son muchos años apostando por lo mismo, -con la única duda de a qué máquina de 16 bit dar prioridad-, como para lanzarse de pronto de cabeza contra unos soportes de los que **ni siquiera se conocen todavía sus verdaderas posibilidades.**

De ahí que hasta el momento, su única aventura dentro de los nuevos sistemas se haya limitado a la énesima versión de **Street Fighter,** -excelente, eso sí-, para **3DO**, aunque cortada por el mismo patrón que las anteriores.

Pero las cosas han cambiado en estos últimos meses, y aprovechando el 10 aniversario de su nacimiento, Capcom **ha decidido apostar por los nuevos soportes,** adoptando además diferentes técnicas que hasta ahora habían sido poco menos que tabú para la compañía japonesa.

La piedra de toque en este cambio de aires ha sido la presentación de **Street Fighter II: The Movie, para Saturn y PlayStation,** una nueva versión de la serie, pero con personajes **¡digitalizados!**, dejando por primera vez de lado sus tradicionales y siempre espectaculares sprites.

Pero la cosa no queda ahí, pues también se van a atrever con toda **una aventura interactiva**, con imágenes reales y actores profesionales,



Diez años de éxitos

*La historia de **Capcom** es corta, pero su intensa y exitosa producción la colocan junto a las más grandes.*
***Capcom fue fundada en 1985** con el objetivo de distribuir juegos en versión arcade, pero en un breve espacio de tiempo **Capcom USA** se convirtió en una de las primeras compañías productoras de juegos para **Nintendo of America**. Esto le permitió comenzar su andadura con títulos como **Ghost and Goblins**, o las primeras entregas de **Mega Man**. Capcom consiguió colocar cerca de un millón de unidades de cada uno de sus dos primeros lanzamientos, lo que rápidamente la situó en un lugar de privilegio dentro del sector.*
*Una vez asegurada su tremenda fuerza en los salones arcade, **Capcom** orientó su estrategia hacia el recién estrenado **Nintendo Entertainment System (NES)**, y comenzó a realizar conversiones de algunos de sus éxitos en recreativa para los 8 bit domésticos. Títulos como **Commando, 1942** o **Trojan** arrasaron en el entonces nuevo aparato de **Nintendo**.*
***Capcom** también fue la primera compañía de videojuegos en trabajar directamente con **Walt Disney**. Pero obviamente su auténtico espaldarazo llegó en 1987 con el nacimiento de un mito, y posterior fenómeno social, llamado **Street Fighter**, probablemente el juego más influyente e imitado de toda la historia de los videojuegos. Será difícil que alguna vez un juego alcance tales cotas de popularidad en el mundo entero. La cifra de 13 millones de copias vendidas -por el momento-, de todas sus versiones, habla por sí sola. Aunque también ha habido otros juegos de **Capcom** que se han quedado como modelos en otros géneros, como **Final Fight**, o las mencionadas series de **Mega Man**.*
*Ahora la compañía japonesa está ampliando sus horizontes, no sólo en el campo de los videojuegos, con la llegada del **CD**, sino incluso participando en proyectos como la película **Street Fighter**, o las diferentes series animadas de televisión basadas en algunos de sus lanzamientos. Como se suele decir, **Capcom** es mucho más que una compañía de videojuegos.*


Ghouls'n'Ghosts


The Magical Quest

Así opinan los protagonistas

"La estrategia de Capcom para la creación de títulos de gran éxito está profundamente arraigada en estos diez años de historia. Nuestra contrastada experiencia nos permite promocionar la creación del software más avanzado del mercado. Este año nuestro empeño nos llevará aun más lejos." Ryuichi Hirata, presidente de Capcom.

"El hecho de que Capcom opte ahora por los juegos en soporte CD es una evolución natural de nuestro tremendo éxito en el negocio de los video juegos, donde hemos creado algunos de los títulos más populares de la historia". Ryuichi Hirata.

"Nuestra alizanza con SMP, combinada con nuestra presencia mundial y el prestigio de Capcom, asegurará el lanzamiento tanto de programas originales, como de conversiones de los éxitos más constrastados para un abanico de público lo más amplio posible." Ryuichi Hirata.

"Hemos hecho todo lo posible por trabajar estrechamente con Capcom, una de las compañías más grandes en la industria, y que ahora ha decidido lanzar espectaculares títulos en CD-ROM" Ozzie Katz, miembro de SMP.

"La expectación que está levantando la realización del juego Fox Hunt en Hollywood y Silicon Valley no es una sorpresa, ya que se trata de uno de los proyectos más innovadores del software actual". Steve Hanawa, vice presidente de Capcom USA.

llamada **Fox Hunt**, que está levantando gran expectación tanto en la propia industria como **en el mismísimo Hollywood.**

Todo esto responde a **la aceptación definitiva del CD-ROM** por parte de Capcom, como el soporte sobre el que plasmar sus futuras producciones.

De momento, sus miras irán orientadas hacia Saturn y PlayStation aunque parece seguro que **Ultra 64 también se encuentra en su lista.** Por tro lado, Capcom también está trabajando en firme para otro tipo de sistemas, como **PC CD-ROM y Macintosh.**

Esto no significa que Capcom abandone su línea habitual. **Los lanzamientos para 16 bit y recreativas** o los juegos de sprites al estilo de sus éxitos anteriores seguirán teniendo cabida en la prolífica producción de la compañía. Más bien se trata de una ampliación de las fronteras comerciales sin renunciar a su más inmediato presente.

Una acertada decisión que nos permitirá seguir contando una de las compañías más talentosas en todos los frentes, incluída la vanguardia tecnológica.



Fox Hunt

Saturn y PlayStation (finales del 95).

Sin duda, se trata de uno de los lanzamientos más sorprendentes de Capcom, por su poca relación con la línea habitual de la compañía. Fox Hunt es una aventura interactiva con imágenes reales filmada en Los Angeles, y en la que han trabajado un numeroso equipo de directores, guionistas, productores, diseñadores, actores... Todo un argumento de espías con la CIA de por medio, en el que el jugador debe participar activamente tomando decisiones, variando el rumbo de las situaciones, etc. Se ha levantado una gran expectación con la realización de este juego.

D&D Tower of Doom

Saturn y PlayStation (finales del 95).

Basado en las clásicas series de las recreativas de Dungeons & Dragons, este juego recupera las historias de la Edad Media con dragones y guerreros, a través de un juego que combina la acción con la aventura. La experiencia que presenta este juego, según sus creadores, se basa en un realismo total, en el que incluso los acontecimientos se desarrollan en tiempo real. Uno de los programas con más personalidad de la factoría Capcom.





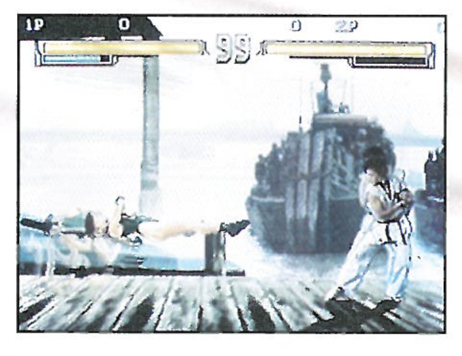
Darkstalkers

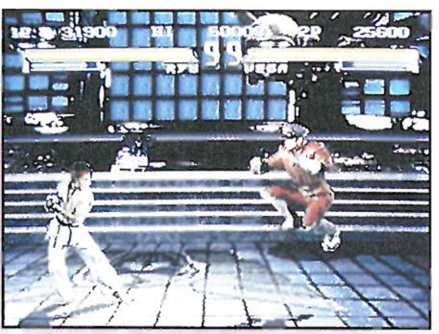
PlayStation (verano del 95).

Uno de los títulos pertenecientes a la última hornada de juegos de Capcom, que destaca por su particular estética, muy similar a la de los comics clásicos de la Marvel. Básicamente es otro juego de lucha "uno contra uno" pero con un enfoque gráfico diferente. Otros aspectos destacables son los espectaculares y recargadísimos escenarios y la excelente animación de todos los personajes.

Precisamente ahora está a punto de aparecer en el mercado norteamericano una serie de dibujos animados basada en los personajes de este juego.







Street Fighter The Movie

Saturn y PlayStation (finales del 95).

Ya os hablamos de él el mes pasado. Se trata de la nueva versión de Street Fighter basada en la película que se acaba de estrenar en España. Su gran novedad reside en que los personajes están digitalizados de la propia película, y por tanto sus rostros son los de Van Damme, Raul Julia, Wes Studio... Capcom ha utilizado los últimos avances en la técnica de digitalización, y los resultados prometen ser impresionantes, tanto en el apartado de los luchadores como en el de los escenarios. Contará con diferentes modos de juego y nuevos golpes.









Street Fighter Legends



PlayStation y Saturn
(principios del 96).

Otra entrega más de la serie, esta vez siguiendo las pautas gráficas de los juegos clásicos de Capcom. En este torneo, se reúnen los luchadores más representativos de la saga, como Ryu, Ken y Bison, junto con algunos personajes del juego original, algunos de ellos desconocidos para el gran público, e incluso se presentan otros famosos guerreros de juegos como Final Fight, para completar lo que la propia compañía ha llamado el Torneo de Maestros. Como bien dice el título, una convención de leyendas que hará las delicias de los amantes de la serie.





Street Fighter The Animated Movie Game



PlayStation, Saturn y 3DO
(principios del 96).

Otra vuelta de tuerca de Capcom a su gallina de los huevos de oro, aunque esta vez con un enfoque totalmente distinto. Las imágenes están tomadas de la serie de dibujos animados japonesa, y el jugador asume el rol del Monitor Cyborg, un personaje con capacidad de ver absolutamente todo lo que pasa. El juego puede definirse como una aventura interactiva, aunque con dibujos animados en vez de imágenes reales, en la que incluso pueden participar dos jugadores enfrentados entre sí. Un experimento curioso.

X-Men Children of The Atom

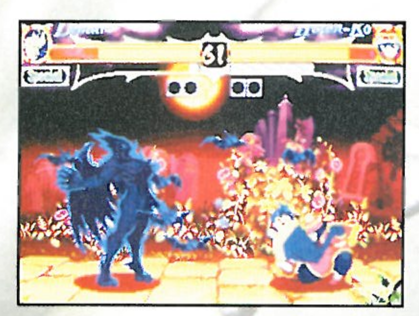


PlayStation y Saturn
(finales del 95, principios del 96).

El grupo de superhéroes más famoso reunido en un juego de lucha, muy similar gráficamente a DarkStalkers. Además de los seis habituales componentes del grupo, también aparecen cuatro de sus más acérrimos enemigos, formando un plantel de diez luchadores. Junto al atractivo de los propios personajes, hay que destacar otras sorpresas como la aparición de un scroll vertical que permite a los personajes encaramarse a las alturas, o los espectaculares golpes especiales de cada luchador. Las voces de la serie e TV también han sido digitalizadas.



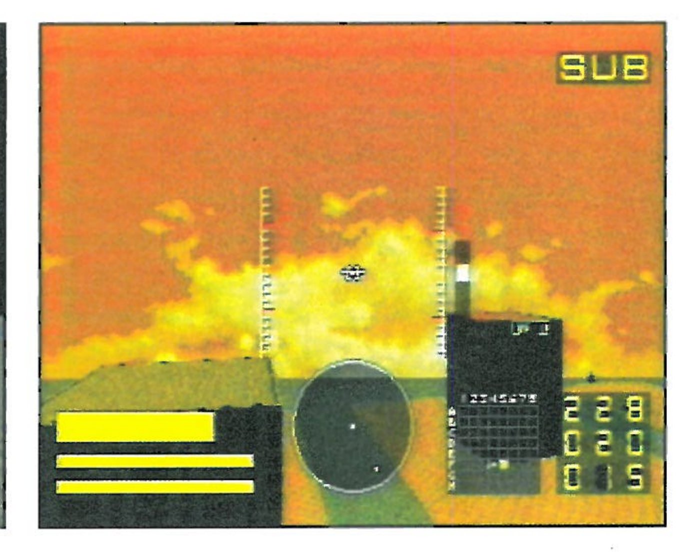
Night Warriors



Saturn (finales del 95).

La continuación de DarkStalkers, un juego muy similar a su predecesor, aunque con las correspondientes novedades en este tipo de secuelas: nuevos personajes, más movimientos, nuevos escenarios... De entre todas estas novedades destacan dos nuevas opciones para el jugador, los "Super Special Moves" y el "Auto Guard and Chain Combo", dos posibilidades para aportar mayor espectacularidad al juego por un lado, y facilitar la labor de los menos hábiles por otro.





PlayStation contra PlayStation

Metal Jacket será el primer juego que utilice el "Link Cable" para la máquina de Sony

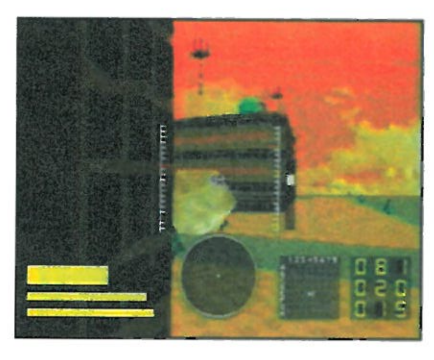
Sony continúa ampliando las posibilidades de su PlayStation de cara al futuro. El nuevo invento -que va a ser lanzado muy pronto en el mercado japonés- responde al nombre de "Link Cable" y permitirá jugar con dos consolas simultáneamente. Una

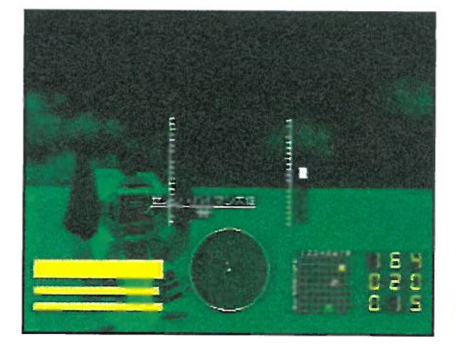
Link Cable, -nombre provisional de este accesorio hasta que Sony decida su comercialización definitiva-, **no es, sin duda, una idea nueva.** De hecho podemos encontrar varios antecedentes en este tema: en **PC**, por ejemplo, varios jugadores pueden participar simultáneamente en el juego Doom mediante sus correspondientes unidades a través de un cable o por red; de todos son conocidos los cables que permiten participar a dos o más jugadores con las consolas portátiles **Game Boy y Game Gear**... Sin embargo, no por ello este "invento" de Sony pierde ni un ápice de su interés.

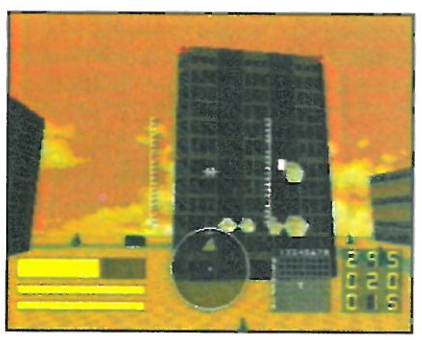
La compañía japonesa pretende que con este accesorio los jugadores puedan disfrutar de **una participación simultánea sin necesidad de recurrir a la siempre confusa "split screen"** o pantalla partida. Y esto siempre es de agradecer.

Harán falta dos consolas, dos juegos y dos monitores, -que lo sepáis-, pero seguro que resultará sumamente "edificante" echarle una partida a ese amigo listillo que presume de ser invencible en tal o cual juego.

Y, de momento, este "tal o cual" ya tiene un nombre concreto: **Metal Jacket.**







Siguiendo una de las últimas tendencias en cuanto a estilos de juego, -lucha cibernética desde una visión subjetiva-, Metal Jacket nos convertirá en gigantescos robots que vivirán encarnizados combates en los más variados escenarios.



"Link Cable" abrirá nuevas posibilidades para PlayStation. Permitirá unir a dos jugadores que podrán disfrutar simultáneamente de los juegos que estén espicíficamente diseñados para ello, como es el caso de este Metal Jacket.

súper aventura tecnológica protagonizada por robots de 10 metros de altura -«Metal Jacket»-, ha sido el juego elegido para demostrar que Sony está decidida a cumplir todas sus promesas en lo referente a accesorios para su máquina

El juego consistirá en una especie de shoot'em up estratégico, -que podría definirse como una mezcla entre **Iron Soldier** de Jaguar y el propio **CyberSled** para PlayStation-, y que tratará sobre **combates entre gigantescos robots sobre escenarios ilimitados,** en el que el jugador utilizará una perspectiva subjetiva a través de los ojos del robot elegido. **Se podrán organizar combates individuales o formar grupos en los que se enfrenten 4 contra 4, 5 contra 3...** En el caso de que los jugadores estén utilizado el "link cable", podrán elegir entre combatir en el mismo bando o en dos contrarios.

Como veis, las posibilidades del juego son enormes y las imágenes a las que hemos tenido acceso de esta **"odisea poligonal en tiempo real con imágenes pre-renderizadas"** prometen una calidad gráfica más que aceptable. Y si además le unimos esto el tema del cable, la diversión puede llegar a alcanzar cotas realmente altas. Pronto podremos comprobarlo.

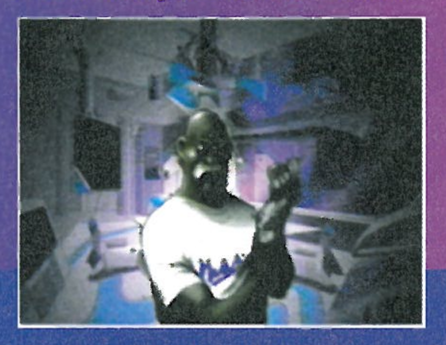


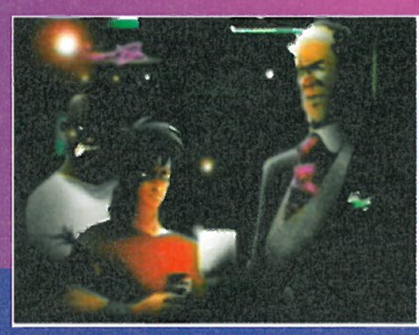
GRAND CHASER

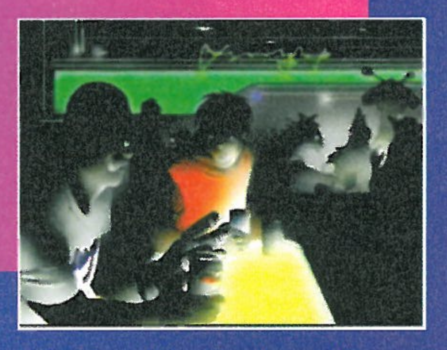
SegaSaturn ya tiene el Daytona del siglo XXI

En el futuro también habrá competiciones automovilísticas, pero con algunos cambios. Los vehículos ya no tendrán ruedas, sino que se desplazarán unos centímetros por encima del suelo. Y valdrá todo, cualquier cosa, con tal de obtener la victoria. Sega no ha querido esperar más para mostrarnos -vía Saturn-, la versión futurista de su Daytona USA: carreras de coches del año 2000, polígonos texturados y velocidades de vértigo. Pronto tendremos el juego, pero hasta entonces, contemplad las primeras imágenes de la carrera más salvaje del siglo.

Así empieza todo...







Las apuestas corren, hay mucho dinero en juego... no en vano se va a disputar el título más prestigioso de toda la galaxia. Pero no todos juegan limpio... Con imágenes que parecen sacadas de un cómic, está "intro" nos pondrá en situación y nos dará una pista de la calidad gráfica con la que vamos a encontrarnos.

Señores, elijan su vehículo







Sega ha puesto mucho empeño en el diseño de los bólidos, y uno de sus mejores programadores ha completado estas máquinas futuristas realizadas a base de polígonos. Cada una tiene sus propias características y su propio armamento, que incluso se podrá mejorar tras buenos resultados en carrera.

En este marco incomparable...



Los programadores no se han cortado a la hora de elegir los circuitos. Nada menos que cinco parajes naturales, del futuro claro, para deleite de los amantes del medio ambiente. Esperemos que estos vehículos futuristas no contaminen en exceso...





¡Que gane el mejor!

Cuando la carrera comience ya no habrá posibilidades de dar marcha atrás. El pilotó no sólo deberá estar pendiente de dirigir su bólido, sino que además tendrá que vigilar los tres radares, su indicador de daños, las diferentes potencias de su acelerador, optar por tres vistas distintas (¿Daytona?) y, por supuesto, disparar contra cualquier rival que pueda poner en peligro su triunfo. Como veis, no va a tener tiempo de aburrirse. ¡Y todo esto a 500 kilómetros por hora!. Casi nada.









Sega continúa lanzando grandes títulos de coches para Saturn. Ahora acaba de hacer su aparición en Japón este Grand Chaser, un título que no por desconocido deja de resultar sumamente espectacular.









Mano a mano, para resolver cuestiones personales



Este Grand Chaser también ofrecerá la posibilidad de que participen dos jugadores simultáneamente, en un mano a mano que promete romper todos los límites de la diversión. Desgraciadamente, el cable "Link" que permitirá la unión de dos Saturn todavía no está disponible, por lo que de momento deberemos conformarnos con una Split Screen o pantalla partida, que, también es verdad, no desmerece en absoluto la calidad gráfica con respecto al modo de un solo jugador. Diversión por partida doble y con idéntico nivel de calidad.



La última producción de Capcom apuesta también por la lucha. Llega...

CYBERBOTS

la guerra del acero

Capcom continúa sumido en su dura batalla por convertirse en el rey de los arcade. Esta vez ha optado por la siempre atractiva historia de robots futuristas, a los que ha llevado al género clásico de la lucha "uno contra uno", pero incorporando elementos de indudable originalidad.

LA FACTORÍA CAPCOM

*Lo de Capcom es de record. Desde el verano de 1994 -en el que apareció Super Street Fighter II Turbo-, ha lanzado nada menos que **6 títulos para los salones recreativos**, todos ellos, por cierto, de lucha. A saber: **Alien Vs Predator, Dark Stalkers, Ring of Destruction (Slam Masters II), Armored Warriors, X-Men y Night Warriors (Dark Stalkers II)**, a los que hay que añadir este último **Cyberbots**. Esto supone **un lanzamiento casi cada 45 días**, lo que la convierte en la compañía más prolífica en cuanto a arcades se refiere. Sin embargo, la mayoría de estos títulos han pasado **bastante desapercibidos en nuestro país**. Las razones de este relativo fracaso deben buscarse en la insistencia de Capcom en la misma fórmula: **lucha en diferentes formas, pero con muy pocas innovaciones técnicas**.*
*Todo apunta a que **Capcom necesita cambiar un poco de estrategia**, de otro modo va dejar un tanto solo a su «Street Fighter: The Movie», frente a la avalancha de espectaculares títulos de lucha que se nos vienen encima.*

En Cyberbots tendremos la oportunidad de disfrutar de los mismos protagonistas que ya vimos en Armored Warriors, aunque esta vez en enfrentamientos individuales. ¡Preparaos a ver auténticos amasijos de hierros y aceros!



Capcom siempre trata de que los golpes especiales contengan la mayor espectacularidad posible. Como véis, en este juego parece que este apartado también va a estar especialmente bien resuelto.



El tamaño de los robots y el cuidado diseño de los escenarios serán dos de las bazas más importantes de Cyberbots para llamar la atención.

Los **322 megas de Cyberbots** nos vuelven a presentar la peculiar estética que distingue a los últimos juegos de Capcom: **sprites dibujados aunque muy llamativos, gran tamaño de los luchadores, notable colorido e impresionantes escenarios.**

La idea argumental de Cyberbots, sin embargo, no es nueva. Y no sólo por el hecho de incluir como protagonistas a robots, sino porque Capcom ha recuperado la historia de un juego que ellos mismos lanzaron a los salones recreativos hace unos meses. El programa en cuestión se llamaba **Armored Warriors**, y a muchos de vosotros os sonará más que nada por los reportajes de nuestras publicaciones, ya que en España, -como en casi todo el mundo-, está pasando con más pena que gloria.

Como sabréis, Armored Warriors es un "beat'em up" cuyos protagonistas recorren diversos parajes enfrentándose al ejército de malvados de turno. Lo que Capcom ha hecho ahora ha sido reconvertir todos estos elementos del juego y traspasarlos a **un programa de lucha "one-on-one"**, estilo que aparentemente resulta mucho más atractivo para el gran público.

Obviamente, también se han añadido nuevos alicientes a este **Cyberbots** con respecto a su predecesor: **más personajes, nuevos movimientos y golpes especiales,** y un detalle que resulta sumamente interesante: **la elección de los personajes**. Ahora no sólo habrá que escoger al robot con el que se va a combatir, sino que además será necesario seleccionar un piloto. De este modo, y **al contar con 6 pilotos y 12 robots,** se pueden realizar hasta 72 combinaciones posibles.

Pero más interesante resulta el hecho de que, dependiendo del equipo elegido, **se podrá disfrutar de una historia diferente,** ya que cada luchador tendrá unos objetivos personales, enemigos finales distintos, etc. en un plausible intento de Capcom por **aumentar el interés en la participación de un solo jugador.**

A mediados de Mayo puede que veamos las primeras unidades de este título en España. Esperaremos con impaciencia.

Killer Instinct, versión Super Nintendo: Disponible a partir del 30 de agosto de 1995 en Estados Unidos.

Killer Instinct

Instinto Asesino

EL FUTURO ES DE ULTRA. EL PRESENTE, DE SUPER NINTENDO

Rare ha aplazado el futuro de Ultra 64 para devolver toda la actualidad a Super Nintendo. Se veía venir, algunos incluso lo adelantaron, pero la casa británica para esto es única: cuando quiere no suelta prenda. La versión de Killer Instinct para Super Nintendo está al caer. Los japoneses querían pegar otro bombazo antes de navidades y qué mejor que dar otro giro de tuerca a su consola de 16 bits.

Donkey Kong Country fue el primero, pero nadie sabía si también el último de una nueva generación de **súper cartuchos** para la 16 bits de Nintendo. **La tecnología ACM** (Advanced Computer Modeling), **el factor Silicon Graphics y el software de Ultra**, tuvieron la culpa. La combinación vendió **7,5 millones de cartuchos**. A Nintendo le salió redonda la jugada.

Y ahora la incógnita se nos ha despejado. DKC fue el primero, pero no el último. **Killer Instinct será el segundo de la gama.** El segundo porque hay un tercero, claro, pero esa es otra historia.

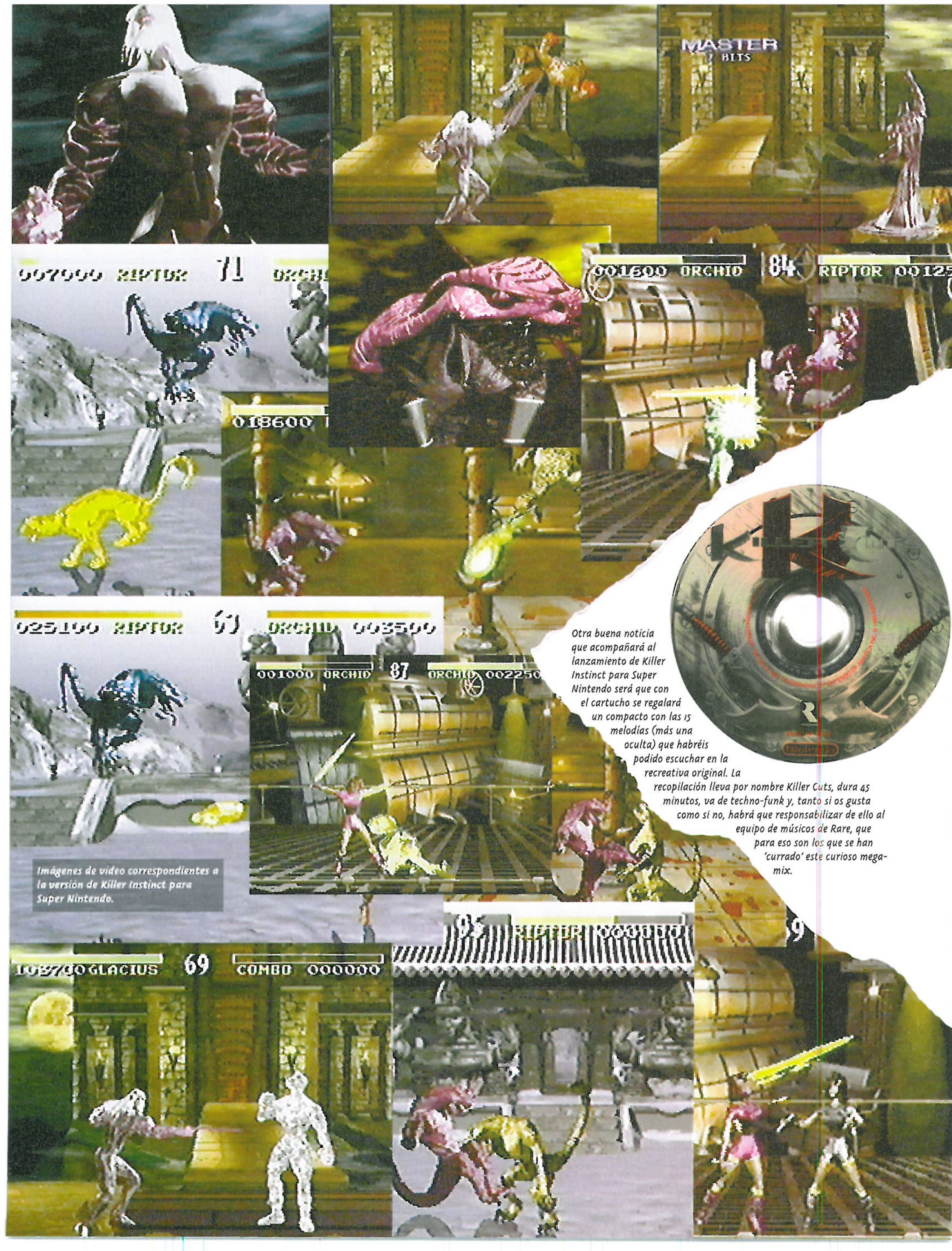
Nintendo presentó la versión Super Nintendo del monstruo arcade en el **Electronic Expo Exhibition** (E3), en Los Angeles. Y todo el mundo se quedó con la boca abierta. Su obra de arte repetía técnicas, mejoraba la aplicación de la renderización, exhibía de nuevo y con orgullo a su media naranja Rare y fardaba por haber conseguido **el mejor juego de lucha para 16 bits jamás visto.**

El testimonio de las imágenes habla por si mismo. **Silicon + Alias a tope, 32 megas, 32 bits** y toda la parafernalia que ha hecho de la recreativa Killer Instinct un número 1 en las salas americanas. Desde la generación de gráficos hasta el sistema de combate. Inmaculado, brillante, profundo.

El argumento de Killer Instinct, (aún no habíamos dicho nada, pero es que es tan obvio), nos sitúa en un endiablado torneo de lucha al que acuden mutantes, extraños aliens, bichos generados genéticamente y otras raras criaturas que se parten la cara por diversos motivos. Uno de ellos, seguro, entretener al personal. Otro día os contamos las vidas de sus protagonistas. Lo importante es destacar hoy la espléndida renderización de sus cuerpos, la agilidad de los golpes y la profundidad de los escenarios. Como dice **Peter Main**, vicepresidente de Nintendo: ***"Con Killer Instinct damos calidad de 32 bits al precio de 16."***

Pero todo eso lo tenéis delante. Lo que no se ve, y nuestro afán informativo nos impulsa a contarós, es la técnica de combate. En Killer Instinct SN **se ha conservado el método combo sin parar de propinar golpes** que se impuso en la recreativa. Una acertada combinación de botones del pad puede propulsar a la victoria a cualquier jugador que utilice hasta 46 llaves, puñetazos -y lo que sea-, seguidos. Por si fuera poco, los innumerables movimientos especiales se aderezan con ataques aéreos, lanzamiento de objetos, participación de las sombras y algo que han dado en llamar **terribles movimientos peligrosos** y que nosotros nos imaginamos que serán súper fatalities elevados al cubo. Nada más espectacular.

Bueno, sí, algo más espectacular: en la campaña de promoción del juego se gastarán 20 millones de dólares. Dicho esto, sólo queda especular con su lanzamiento en España ¿Diciembre, tal vez?



Imágenes de vídeo correspondientes a la versión de Killer Instinct para Super Nintendo.

Otra buena noticia que acompañará al lanzamiento de Killer Instinct para Super Nintendo será que con el cartucho se regalará un compacto con las 15 melodías (más una oculta) que habréis podido escuchar en la recreativa original. La recopilación lleva por nombre Killer Cuts, dura 45 minutos, va de techno-funk y, tanto si os gusta como si no, habrá que responsabilizar de ello al equipo de músicos de Rare, que para eso son los que se han 'currado' este curioso mega-mix.

Reportaje

No cabe duda de que Sega es actualmente el líder indiscutible en la creación y diseño de software para recreativas. Y su mayor objetivo pasa, hoy por hoy, por ocupar idéntica posición de privilegio en el aún virgen terreno de las consolas domésticas. Por esta razón hemos querido acercarnos a uno de los equipos de desarrollo más prestigiosos del planeta: AM2. Y esto es lo que nos han adelantado en rigurosa exclusiva para los lectores de Hitech.

SEGA Y AM2 DISEÑAN EL FUTURO

Diseño de uno de los nuevos personajes para Virtua Fighter 3.

Primeras imágenes



Aquí os presentamos unas imágenes que Sega Japón nos ha proporcionado -en rigurosa exclusiva- de lo que está siendo su último y más ambicioso proyecto: Virtua Fighter 3.



Estas imágenes han sido extraídas de una estación de trabajo Silicon Graphics, sobre la cual Sega está desarrollando el que puede ser el juego más impresionante de la historia.

Virtua Fighter 3, en busca del juego perfecto

Virtua Fighter lleva camino de convertirse en una serie tan famosa como Street Fighter, salvo por una incuestionable diferencia: **cada nueva entrega del juego de Sega nos sorprende con unas innovaciones técnicas revolucionarias,** casi increíbles.

Virtua Fighter 3 no se parecerá a nada de lo que hayamos visto. Tal vez esta frase suene ya a tópico, pero echando un vistazo a estas imágenes se puede comprender que es más cierta que nunca.

Esta impresionante "demo", está realizada en una estación de trabajo, pero **el equipo de desarrollo de Sega ha asegurado que la calidad final del juego será idéntica en su versión para recreativa.** La culpa la tiene una nueva placa, de la que se está hablando mucho últimamente, llamada **Model 3**, un paso adelante más en la evolución del hardware.

Este poderoso engendro tecnológico irá equipado con **varios chips PowerPC** y su capacidad operativa será muy superior a la de su antecesor, el Model 2. También tiene mucho que ver el nuevo sistema de desarrollo de Sega, con el que también **se están diseñando algunas conversiones para Saturn.**

En la realización de Virtua Fighter 3 está participando la firma **Martin Marietta Corp.**, la compañía líder en **la aplicación y tratamiento de texturas sobre polígonos.** Sega no quiere dejar ningún cabo suelto. Su meta es encontrar el juego perfecto. Y va camino de conseguirlo.

MR. KUROKAWA, RELACIONES PÚBLICAS DE AM2, OPINA SOBRE SATURN Y SEGA.



Korokawa en un momento de la entrevista realizada por nuestro corresponsal en Tokio, Nicola Di Costanzo.

- *'Hasta el mes de marzo hemos vendido un poquito más de 800.000 Saturn. Solemos vender al mes entre 150.000 y 200.000 consolas. Y esperamos llegar al millón de unidades para junio.'*

- *'Daytona ha vendido un 20% más que Tekken, el título de Namco para PlayStation. La primera tanda de Daytonas alcanzó las 500.000 unidades. Con todo, Virtua Fighter ha vendido más que Daytona, hasta el momento unas 600.000 copias, lo que significa que de cada 100 personas que compran Saturn, 98 se hacen con Virtua Fighter.'*

- *'El equipo de AM2 no se está haciendo cargo de la conversión a MD32X de Virtua Fighter.'*

- *'El nuevo sistema operativo de Saturn permitirá a los desarrolladores de software contar con herramientas más potentes para manejar gráficos poligonales.'*

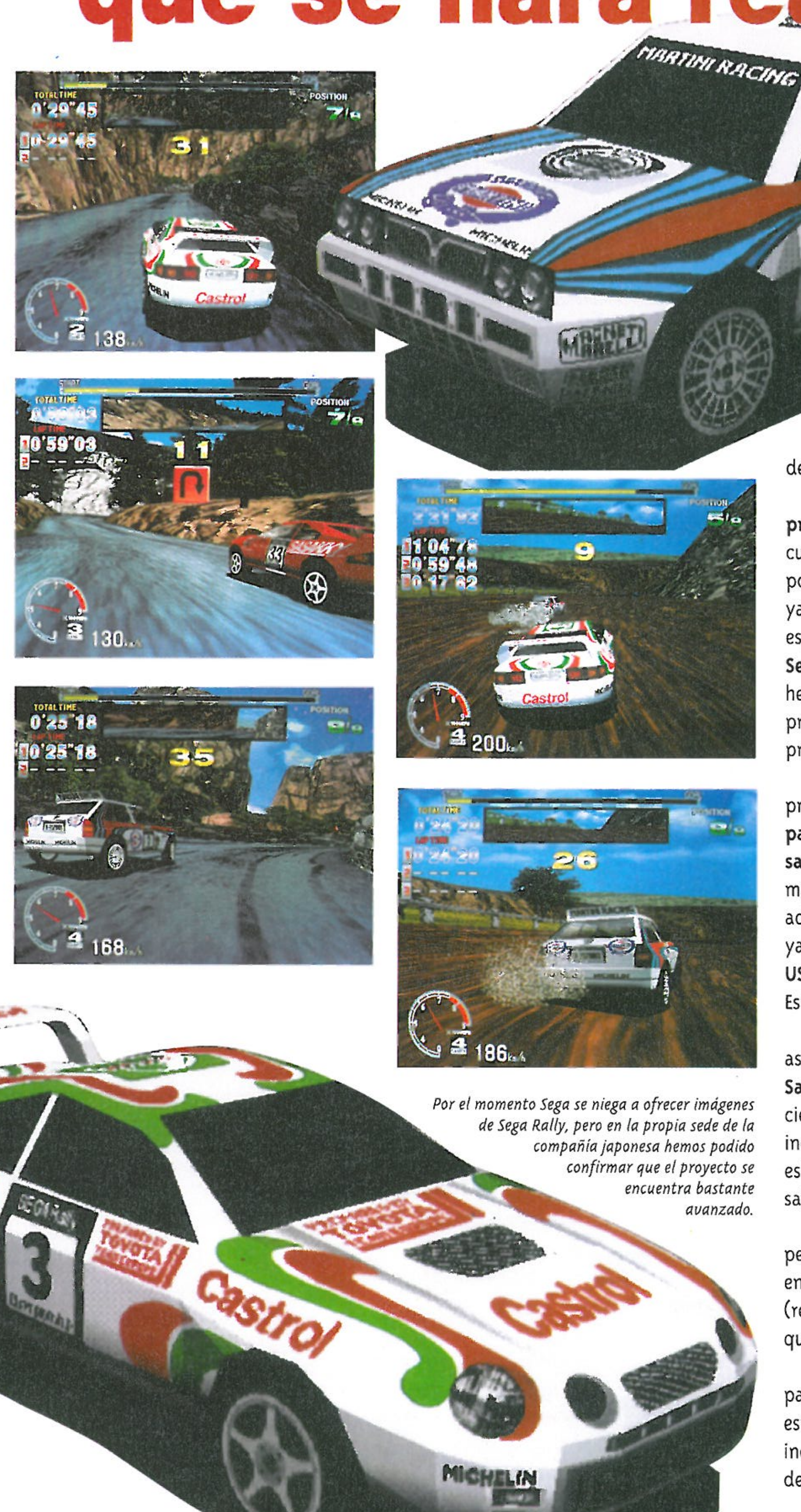
- *'Estamos pensando en desarrollar una pistola para jugar con Virtua Cop.'*

- *'Tenemos que proteger nuestra imagen de liderazgo, para lo cual es vital desarrollar nuevos juegos de forma constante.'*

- *'Podemos llegar a vender unos 500.000 compactos de una de nuestras conversiones.'*

Reportaje

Sega Rally, un sueño que se hará realidad



Por el momento Sega se niega a ofrecer imágenes de Sega Rally, pero en la propia sede de la compañía japonesa hemos podido confirmar que el proyecto se encuentra bastante avanzado.

Algunas de las dudas que rodean a esta joya de Sega, van despejándose poco a poco.

Pese a que **Sega Japón está llevando el proyecto con enorme cautela**, ocultando cualquier tipo de información, hemos podido saber que el equipo de desarrollo ya está trabajando para introducir todo el espectáculo de la excepcional recreativa **Sega Rally** en los 32 bit de **Saturn.** De hecho, sabemos que el juego será presentado **en la feria de Shoshinkai** el próximo mes de Noviembre en Tokyo.

Y atención a la novedad: es muy probable que se incluya **la posibilidad de participar dos jugadores al estilo de los salones recreativos,** es decir, con dos máquinas, dos monitores y un cable adpatador para unir las consolas. Algo así ya se intentó con la conversión de **Daytona USA**, pero finalmente la idea se desechó. Esta vez parece que la cosa va en serio.

Si a esto le añadimos la opción ya asequible de **utilizar el adaptador de Saturn con forma de volante** (que por cierto, está teniendo una aceptación increíble en Japón), la diversión doméstica estará prácticamente igualada a la de los salones recreativos.

Por otra parte, se espera que los pequeños fallos técnicos que aparecieron en **Daytona USA** en su versión para **Saturn** (resolución y creación de polígonos) queden solventados en esta ocasión.

Todavía tendremos que esperar un poco para comprobarlo, pues esta conversión se está llevando en rigurosísimo secreto, incluso entre los propios departamentos de desarrolllo de Sega.

Virtua Striker: Model 2 prueba suerte en el fútbol







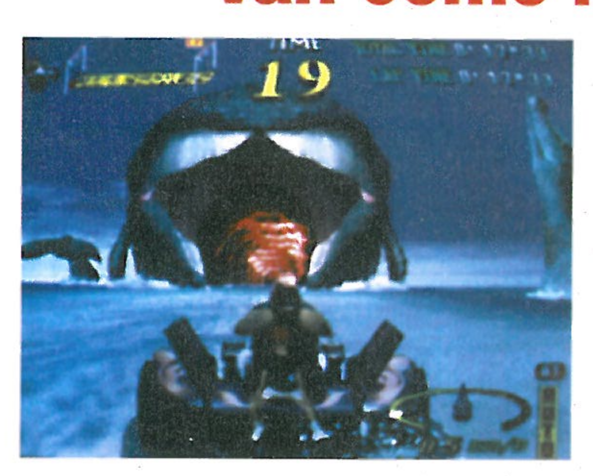


Estas imágenes corresponden a la versión que finalmente se pondrá en la calle de Virtua Srtiker. El Aspecto del juego es, ya lo veis, impresionante.

En Hitech tuvimos la fortuna de **disfrutar en primicia** de una primera versión de esta recreativa, gracias a los famosos «test secretos» que realiza Sega antes de lanzar sus programas oficialmente. La inclusión de **polígonos y texturas** en el deporte rey nos pareció todo un éxito, consiguiendo los mismos niveles de calidad que ya habíamos visto en Virtua Fighter 2.

Sega confía en su tecnología, y la aplica con éxito a cualquier género. Esta vez la ha tocado al fútbol, y los resultados saltan a la vista. Pronto podremos ver la versión definitiva.

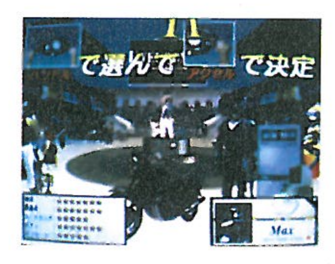
Cool Riders: van como motos



A pesar de que la resolución en pantalla es algo menor que la ofrecida por Model 1 y Model 2, Cool Riders está arrasando en los salones japoneses.

La última recreativa que Sega ha presentado en Japón emplea una nueva placa, **System H1**, y utiliza **un único chip SH2** como CPU (recordamos que la CPU de la Saturn lleva dos chips SH2 gemelos).

Por lo que respecta al juego, se trata de **una vuelta al mundo a lomos de hasta 8 prototipos de motos.** Gráficos digitalizados, 50 escenarios súper variados y hasta música tomada de la película Easy Rider completan una recreativa que ha revolucionado el mundo de los arcades... y todo en menos de un mes.







• 'Daytona es un juego fantástico cuyas limitaciones técnicas no afectan en absoluto a su jugabilidad.'

• 'Nuestra consola, a diferencia de la de Sony, tiene una alta capacidad para manejar juegos bidimensionales y técnicas bitmap.'

• 'Ya sabéis que Saturn y STV tienen bastantes cosas en común, pero la conversión de un formato a otro exige que parte del juego sea reprogramado. No obstante es bastante más fácil convertir de Titán que de Model 1 ó Model 2.'

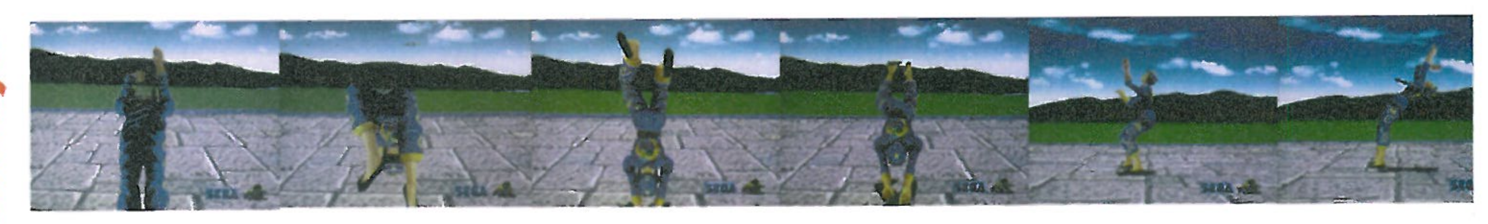
• 'Estamos haciendo juegos específicos para Titan y Saturn. Cuando queremos hacer un juego para una de las dos plataformas enseguida pensamos en la forma de trasladarlo a la otra.'

• 'La placa STV está pensada para desarrollar juegos de lucha y coches, también deportivos.'

• 'Cuando desarrollamos Daytona, pensamos en la posibilidad de unir dos Saturn y así permitir que un jugador compitiera directamente contra otro. Sin embargo, abandonamos la idea porque vimos que se iban a necesitar un par de consolas, otro par de juegos y claro, dos televisiones'

• 'Queremos hacer un «Virtua Fighter Explanation Software», algo así como un software específicamente diseñado para explicar cómo se hizo, qué es y cómo se puede sacar el máximo partido de Virtua Fighter.'

• 'Sega no hará juegos para adultos, va contra nuestra política. Pero algunas compañías que hacen juegos para nuestra consola, sí tienen esa idea. Estamos dándole vueltas al tema.'



Virtua Fighter 2, el primer gran reto para SegaSaturn



Si disfrutar de Virtua Fighter en casa fue todo un logro, **tener la segunda parte a nuestra entera disposición es poco menos que un sueño,** pero AM2 ya está trabajando para convertir **Virtua Fighter 2 a SegaSaturn.**

Las imágenes que os ofrecemos corresponden a una "demo" realizada en una estación de trabajo, pero el objetivo de la compañía japonesa consiste en **conseguir que el juego para Saturn tenga exactamente esta apariecia gráfica.**

La clave para conseguir esta meta reside en **un nuevo sistema operativo** con el que se pretenden realizar las posteriores conversiones de los programas más complicados de Sega. Una nueva herramienta de desarrollo que permita **trasladar la calidad de los arcade a los 32 bit.**

De momento, se han conseguido plasmar con exactitud **los movimientos de Pai,** la famosa luchadora que participó en las dos entregas anteriores. Y, según AM2, una demostración más

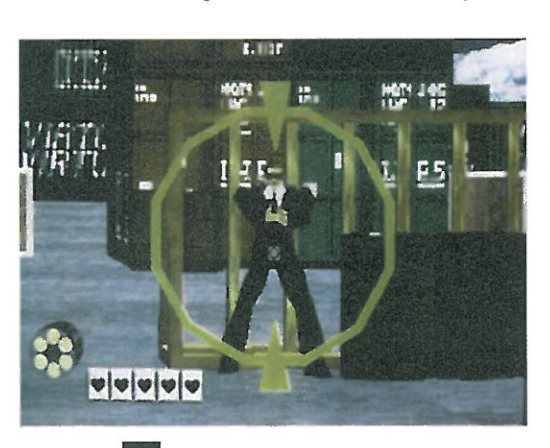
Virtua Cop, en el punto de mira de AM2

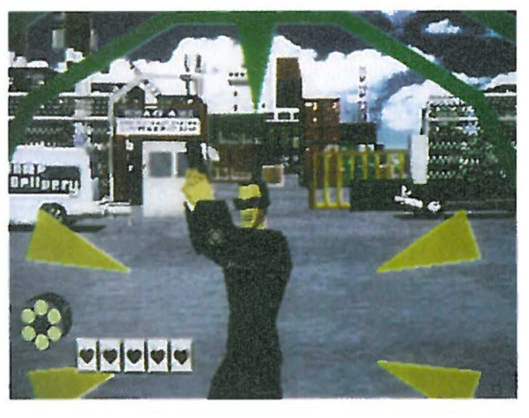
Aunque no tan laureada como la saga Virtua Fighter, **Virtua Cop es una de las recreativas más emblemáticas de AM2.** Un concepto agresivo, siempre pistola en mano y una agilidad soberbia en **el manejo de polígonos, texturas y hasta zooms,** han hecho de este juego uno de los más atractivos, cuando no se habla de lucha.

Será por eso que la confirmación oficial de que **ya se ha empezado la conversión a Saturn** de este policía virtual nos ha dejado tan alucinados, que nos hemos visto obligados a escudriñar en el trabajo de AM2. Y esto es lo que nos contaron.

Virtua Cop está ahora mismo **a un 20% de su desarrollo.** Lo único que se tiene perfilado es **el modelado de polígonos** del primer stage, pero ni los jefes finales ni parte del decorado aparecen aún en pantalla.

La cosa no está retrasada, como sucede en Daytona, así







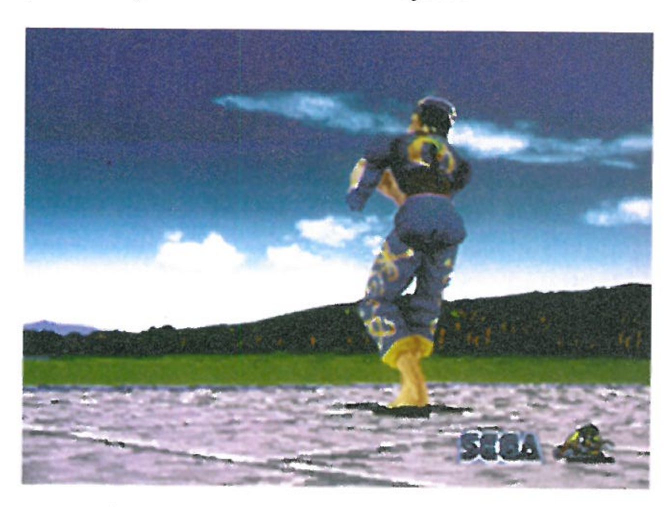


impresionante, -esta vez con el protagonismo de Chun o Lion, dos personajes de la segunda parte-, será presentada **el próximo 1 de Junio en el Toys Show del 95 en Tokyo.**

Virtua Fighter 2 para Saturn se encuentra aún en una fase inicial de su programación debido, en parte, a que AM2 se ha encontrado con algunos problemas: **la placa Model 2 maneja unas cifras de 1/60 cuadros** por segundo mientras que Saturn, de momento, sólo llega a 1/30.

La demo que os mostramos aquí sí ha llegado a las cifras del Model 2, pero con tan sólo un luchador en pantalla. Y, que se sepa, todo buen juego de lucha necesita por lo menos dos personajes en pantalla. Sin duda, un importante handicap, pero que **AM2 tiene toda la esperanza de solventar.** Tanto es así, que incluso ya se ha puesto una fecha de lanzamiento al juego: Diciembre del 95.

Ante SegaSaturn se presenta todo un reto. ¿Será capaz de conseguirlo?



AM2 se está encontrando con serias dificultades a la hora de trasladar Virtua Fighter 2 de la recreativa a Saturn. Las pruebas, sin embargo, hacen concebir fundadas esperanzas de que la conversión sea realmente brillante.

---

que el personal de AM2 se ha decidido a hilar fino. Para empezar se está jugando con las texturas, haciendo lo imposible para que los cuerpos de cada individuo **estén texturados al 100%.** Y como muestra, ya es posible observar el rostro de los enemigos. Para seguir, se va a aspirar a incluir **nuevos decorados** aprovechando la utilización del nuevo sistema de desarrollo que Sega ya ha empezado a distribuir entre sus programadores.

El escaso 20% de Virtua Cop **ya se deja jugar.** Claro que en círculos privados. Los afortunados que hemos tenido acceso a esa especie de "demo" hemos podido comprobar que aparecen **los mismos enemigos que en la máquina original** y que se está haciendo un gran esfuerzo en cuanto a fondos y diseño de fases. También se ha visto que aún hay muchos fallos, uno de los cuales, **la pérdida de velocidad** en algunos momentos, es el que más preocupa a AM2.

Pero bueno, como no queremos ser agoreros, que sepáis que si todo sale como está planeado, el juego estará en la calle coincidiendo con el lanzamiento europeo de Saturn.







MR. KAWAMURA, MANAGER DE DESARROLLO LA SECCIÓN TÉCNICA DE SEGA, NOS DESVELA LOS SECRETOS DEL NUEVO SISTEMA OPERATIVO QUE AM2 HA DISEÑADO PARA SATURN

- *'La idea básica del nuevo sistema operativo es ofrecer a los desarrolladores nuevas herramientas orientadas hacia el 3D.'*

- *'Yu Suzuki me ha sugerido que desarrolle nuevas herramientas con una apariencia más agradable, es decir, darles un toque más inteligente y hacerlas visualmente más atractivas.'*

- *'Para crear este nuevo juego de herramientas de desarrollo, Sega Japón coopero con Sega América. Debían ponerse de acuerdo a la hora de decidir qué partes del antiguo sistema de desarrollo debían ser actualizadas y qué habría que añadir nuevo.'*

- *'La parte básica de las herramientas de desarrollo es una estación de trabajo Indy, de Silicon Graphics.'*

- *'En lo referente al software, Sega eligió SoftImage.'*

- *'Las herramientas de desarrollo para la placa ST-V no son las mismas que para Saturn.'*

- *'El nuevo sistema operativo está más enfocado hacia la creación de juegos originales.'*

- *'Nuestra máquina no es específica, es un hardware general. Se puede comparar con el PC, que es una máquina de propósito general.'*

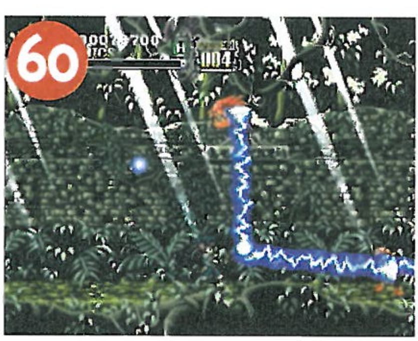
Escríbenos.
Te contestaremos



BUZON
HI-TECH

C/DE LOS CIRUELOS, 4
28700 -S. SEBASTIAN DE LOS REYES-
MADRID

Sumario



Gunners Heaven

Todo hace indicar que vamos a enfrentarnos a un arcade tradicional, humilde. Nada más lejos de la realidad. Esto es frenético, endiablado, matador, exigente y rápido, muy rápido.

Astal

¿Plataformas?, ¿de las de siempre? Sí, ¿y qué? Ya era hora de que Saturn contara con un juego para todas las edades, de mecánica simple, divertida y jugable. Un juego de plataformas en alta tecnología.



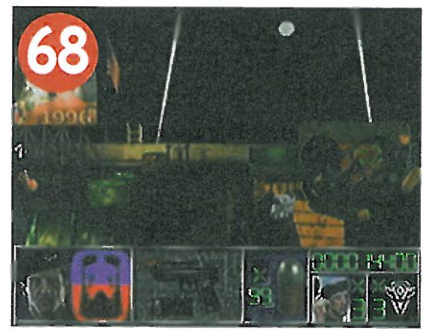
Fatal Fury 3

Están de vuelta. Y de mala uva. Los Bogard han venido oyendo que ya se les había acabado la dinamita y han querido regresar para poner las pilas a los bocazas. Su show vuelve a empezar. Atentos.



Mad Dog McCree

Un juego de vaqueros es un juego de vaqueros hasta que le dicen a uno que se emplea una atractiva pistola, que utiliza el cartucho de video digital del CD-i y que está en castellano. Entonces la cosa cambia.



Demolition Man

Versionar una película no es sólo incluir su mismo título. Es hacer de Stallone o de Snipes, gozar de gráficos digitalizados, sentir la acción hasta el final. Y todo eso lo consigue Virgin en este trepidante arcade.



Jumping Flash

La nueva ola de compactos 'subjetivos' se viste de humor y fantasía para atrapar al personal. No, no es que ya no atraiga la mecánica agresiva de Doom. Es que el cliente quiere algo más original.



Virtual Hydlide

Sega ya 'rolea' en plan digitalizado y con mucha acción de por medio. A los que gusten de una cosa y otra les aconsejamos un título que en Japón comienza a imponerse a otros revolucionarios arcades.

NOTA DE LA REDACCIÓN:

Este mes la mayoría de las compañías se nos han dormido en los laureles. Al parecer, se han tomado un pequeño descanso y se han marcado unos juegos cuya calidad, aunque no desesperante, obliga inevitablemente a echar de menos algún título rompedor. Tironcillo de orejas, pues, para los chicos que siempre nos hacen soñar y este mes casi nos hacen dormir.

Las valoraciones

Olvídate. Las puntuaciones que otorgamos a los juegos en HiTech no guardan relación con ninguna revista que hayas visto por ahí. Para empezar, valoramos cada título en relación a todos los existentes, independientemente de la consola para la que esté realizado. Es decir, que un juego puede ser muy bueno para una máquina determinada, pero es posible que reciba una puntuación no muy alta al estar comparado también con juegos para otras consolas más potentes. Por último, recuerda que esta valoración es tan sólo una simple referencia.



Si ves una puntuación por debajo de ésta, mala señal. El 5 marcará la nota mínima exigida para aparecer en esta sección de HiTech.



El juego está bien, pero tampoco es nada del otro mundo. Quizás sea un buen juego para una consola en concreto, pero en general...



Buen título. Sin duda está por encima de las circunstancias y tiene calidad más que suficiente. Quizás le falle algún aspecto en concreto.



Muy buen juego. Sin duda gustará a la mayoría y por ello casi alcanza la nota de sobresaliente. Pero la falta esa chispa de genialidad...

VALOR ACIÓN 9

Un juegazo... Una auténtica obra maestra en su género... Absolutamente recomendable... De lo mejor que podrás ver en cualquier consola.

VALOR ACIÓN 10

No creemos que llegues a ver nunca esta puntuación en HiTech. Pero nunca se sabe...

Jugable, espectacular ...¡y sin polígonos!





Gunners Heaven

- **Sistema:** PlayStation
- **Soporte:** CD-Rom
- **Publicado por:** Sony Computer Entertainment
- **Desarrollado por:** Media Vision
- **Lanzamiento:** Disponible en Japón

por Juan Carlos García



A los nostálgicos de pro va dedicado uno de los últimos compactos que **Sony** ha lanzado para su **PlayStation**. Se llama **Gunners Heaven** y más que una vuelta a los orígenes del arcade, parece un intento de demostrar la valía de una máquina en cuestiones de sprites.

Las acusaciones de que **PlayStation** sólo sabía manejar polígonos y de que se estaba repitiendo demasiado, se verán calladas con este **Gunners Heaven**, un arcade trepidante, potente, diabólico, de los de antes, para los de siempre. Nostálgicos de pro, alegraos, que ya está aquí lo que estábais esperando.

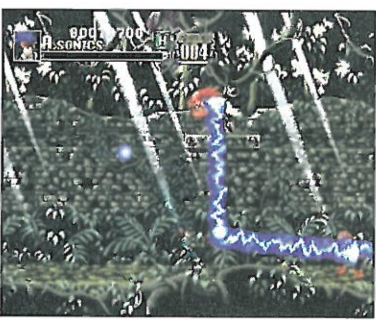
La acción en **Gunners Heaven** cobra fuerza desde el inicio. La primera imagen es una pantalla repleta de enemigos, un héroe tamaño medio dotado de un buen número de armas y un cúmulo de explosiones que deja traslucir grandes monstruos tras los primeros pasos. Resulta familiar. La siguiente secuencia tampoco obliga a pensar: introduce la fórmula tradicional del arcade preciso, rápido, de disparos por todas partes. Ya ha empezado la fiesta y ya sabíamos que esto nos sonaba.

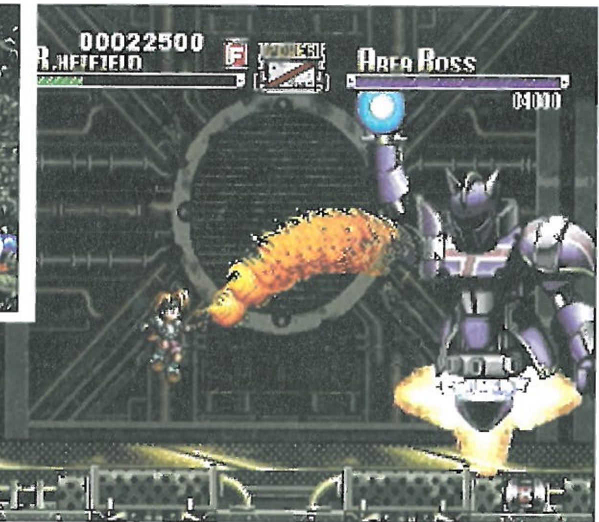
Sólo como curiosidad: **Gunners Heaven** podría ser perfectamente la conversión a **PlayStation** de **Gunstar Heroes**, la joya de **Treasure** para **Mega Drive**. Ofrece la misma concepción de juego, los mismos sprites gigantes, el mismo protagonista niño/niña, la misma imaginación en decorados... La comparación se cuelga en una cosa: los fondos del juego de **Sony** están cuidados hasta la extenuación, detallados con brillantez y mutan a las primeras de cambio.

Aunque los héroes no impresionan y los vulgares enemigos se repiten sin cortes, la variedad y el tamaño de los monstruos obligan a olvidarse



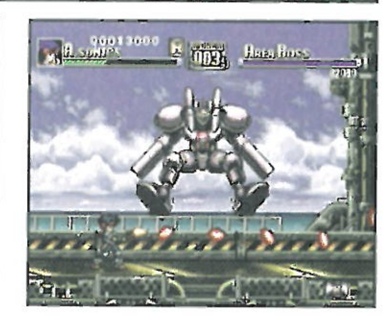
Estamos ante el primer título que supone un despegue total de PlayStation de sus compañeros inseparables: los polígonos. Gunners Heaven es un juego brillante a nivel gráfico y, sobre todo, jugable, muy jugable.





Tras la primera remesa de juegos poligonales, PlayStation presentará un arcade que volverá a poner de moda los sprites. Sin duda, se convertirá en uno de los juegos más divertidos para la consola de Sony.

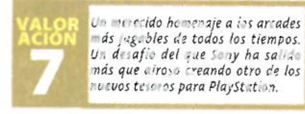




de todo lo visto antes. El movimiento y la animación de estos engendros también es brutal. La de **Gunstar Heroes** hacía babear a cualquiera, pero la nitidez y el detalle que poseen estos bicharracos es como para presumir de procesador gráfico.

En cunto al argumento, **Gunstar Heroes** es un juego para un sólo héroe que tendrá el objetivo de recorrer miles de fases hasta encontrar la piedra mágica **Walkiria**. El desmadre tiene lugar en el planeta **Alhazard**, que ya veréis lo variadito que resulta y lo poco cuidadosos que son allí con la fauna y flora autóctonas.

La forma de cumplir con la misión no tiene vuelta de hoja. Avanzar, disparar, aniquilar... lo que se dice un deshecho de originalidad. Afortunadamente el jueguecito no se conforma con eso. Además de sorprender con una vuelta a los orígenes, quiere dejarse jugar una y mil veces sin que el usuario sienta que ya se conoce la escenita. Es el secreto de la jugabilidad. El mismo secreto que ha hecho que este tipo de juegos sea el más buscado, jugado y laureado sin distinción de máquinas ni títulos. En el caso de **PlayStation**, el detalle se acentúa: la máquina maneja los sprites como la mejor gasolina un buen motor turbo.

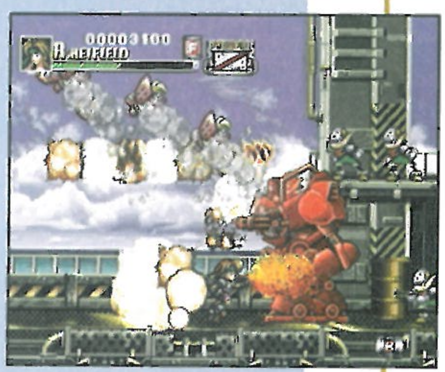


VALORACIÓN **7**

Un merecido homenaje a los arcades más jugables de todos los tiempos. Un desafío del que Sony ha salido más que airoso creando otro de los nuevos tesoros para PlayStation.

El encanto del 'sprite'





*Gunners Heaven es **una brillante excepción a la estética poligonal** impuesta por los grandes del arcade a sus mejores conversiones. Que el título de Sony prescinda de esas formas para explotar al detalle la capacidad de animación y sorpresas de los 'pobres' sprites, resulta significativo, sino excepcional. **Gunners Heaven no es el primer juego que se mueva con héroes tradicionales con fórmulas tradicionales**, tampoco el último, pero nos da en la nariz que, pese a **la inestimable capacidad de PlayStation para vivir del sprite**, será de los pocos que podamos disfrutar al menos en la primera 'tanda'. Una pena y una ventaja. Una pena porque estos juegos recuperan un espíritu clásico digno del mejor romántico. Y una ventaja porque el público joven no sabría apreciar en su justa medida la clase de **estos juegos que van de jugables y no de técnicos**.*

Sabor tradicional con la tecnología del futuro

Astal

La tecnología futurista de SegaSaturn no es incompatible con los géneros más clásicos. Esto es lo que viene a demostrar Astal, un juego de plataformas de los de toda la vida, que tiene en la calidad técnica su mejor virtud.







La evolución de la tecnología no supone siempre una evolución en los géneros. O por lo menos eso es lo que podemos sacar en claro después de jugar con **Astal**, un juego de plataformas con todo el sabor del género tradicional y sin ninguna innovación en lo que se refiere a método de juego.

Donde **Astal** se destapa realmente como un compacto de futuro es en su imagen, en su calidad gráfica y en su colección de virguerías técnicas a las que da licencia la potencia de **SegaSaturn**.

Sistema: Sega-Saturn
Soporte: CD-Rom
Publicado por: Sega
Desarrollado por: Sega
Lanzamiento: Disponible en Japón

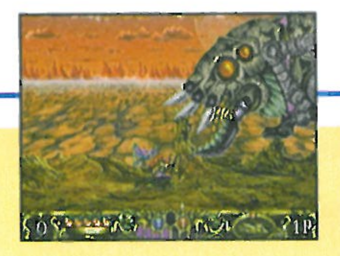
por Sonia Herranz

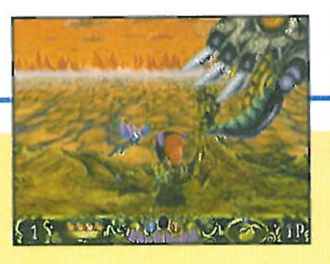
Los protagonistas del juego son los gráficos brillantes, coloristas y cálidos, capaces de hacer de esta historia una entrañable película a lo **Disney.** Porque en **Astal** se ha buscado que la espectacularidad y el color se fundan en un personaje vivo en animaciones, expresiones y habilidades. Y se ha conseguido. La apreciable complicidad entre escenarios y protagonistas hace que los elementos del juego se integren en un todo compacto de una fuerza visual enorme.

El efecto logrado traslada al jugador a un mundo mágico, rico en matices y formas, de gran originalidad y siempre cambiante y sorprendente.

El único objetivo en **Astal** es respetar la linealidad de las fases, eliminando o evitando enemigos hasta llegar al final. Cada dos niveles se nos ofrece, sin mebargo, la posibilidad de apreciar un matiz más del imaginativo vigor del juego al enfrentarnos contra el enemigo final de fase, unos enemigos que rebosan calidad y que pueden basar su fiereza en un scalling impresionante o en el manejo de un preciso zoom. Da igual, todos son sorpresivos y móviles como el resto del juego. El resultado es un compacto simple de sistema, pero impresionante de técnica. Mecánicamente pobre, pero visualmente impactante.

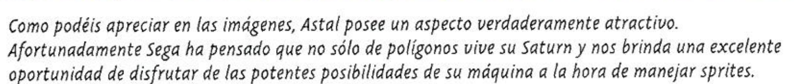
La figura de Astal ha recibido un tratamiento tan cuidado como el de su mundo mágico. Su movilidad le permite correr, saltar, golpear saltando, arrojar al enemigo sobre su cabeza, hincharse de aire y soplar como un huracán, o recurrir a la ayuda de su inseparable pájaro con un silbido. Habilidades, como se ve, no le faltan. Lo que sí se echa en falta en medio de este

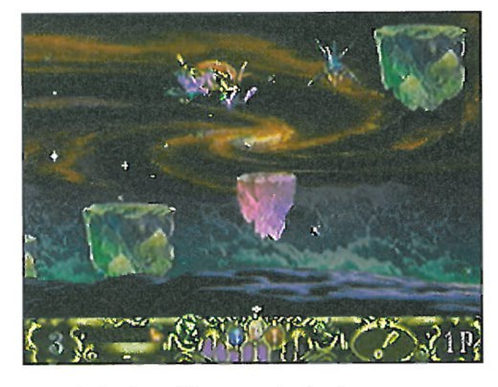





Zoom: un lujo para las plataformas. *Uno de los aspectos más originales del juego es* ***el rápido y preciso zoom*** *que ejecuta automáticamente en función de la situación e importancia de la acción. Así,* ***Astal podrá volverse minúsculo en un enorme decorado u ocupar buena parte de la pantalla*** *según el caso. La graduación del zoom no será siempre la misma, ya que como se puede apreciar en las pantallas, hay varios pasos intermedios que ayudan a integrar personajes y escenarios, a la vez que realzan los momentos cruciales de la aventura. El efecto que se consigue es realmente espectacular, y permite que el desarrollo del juego* ***tenga efectos similares a los de una película*** *en la que se amplía o disminuye el plano según la importancia de la escena.*




Como podéis apreciar en las imágenes, Astal posee un aspecto verdaderamente atractivo. Afortunadamente Sega ha pensado que no sólo de polígonos vive su Saturn y nos brinda una excelente oportunidad de disfrutar de las potentes posibilidades de su máquina a la hora de manejar sprites.


No todas las fases del juego son de plataformas puras, como en este caso. La mayoría de las veces la misión de nuestro protagonista estará más cerca de los beat'em up.

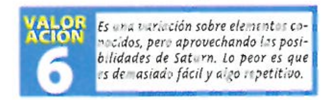

Tanto en la "intro" como entre fases, dibujos al más puro estilo japonés serán los encargados de ponernos sobre la pista de la historia de Astal.

elenco de aptitudes es un control más cómodo: combinar con rapidez varias habilidades se hace, además de imprescindible, complicado.

Sin embargo, el juego no es difícil. Las continuaciones infinitas permitirán que el jugador insistente y probado en estas lides dé cuenta del juego en la primera partida. Puede hacerse corto, pero sobre todo porque empuja a seguir jugando para saber cuál es la siguiente sorpresa que se nos tiene reservada.

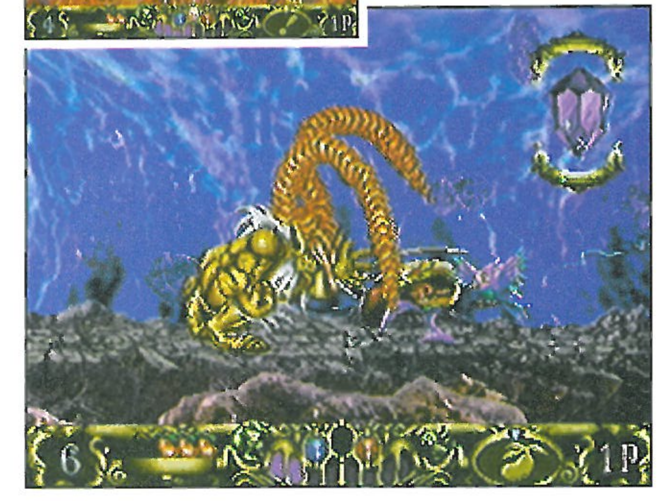
La polémica puede surgir al tratar de discernir la fuerza de este tipo de juegos. Habrá quien piense que no son lo adecuado para una de las llamadas máquinas del futuro. Pero si es o no un género gastado es algo que tiene que decidir el jugador.

Las plataformas siguen siendo uno de los géneros con más tirón, siguen teniendo un hueco en el corazoncito de todos los amantes de los videojuegos. Dejarlos fuera de catálogo por ser lo que son, sería una prepotencia por parte de los **32 bits.** Lo que hay que reclamar es calidad, que se note que estamos jugando con un aparato potente. Y en este aspecto, **Astal** no os decepcionará.



VALORACIÓN 6

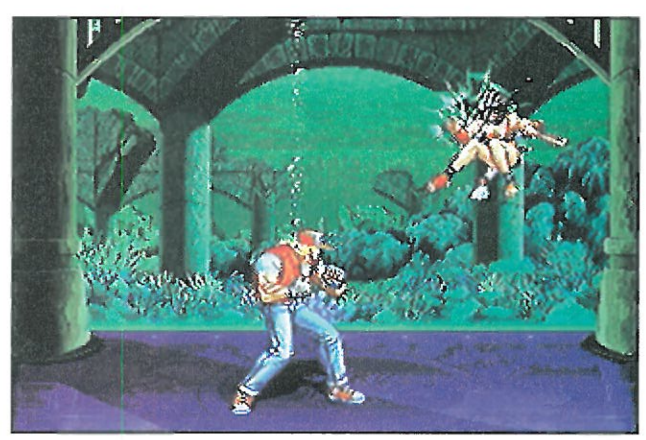
Es una variación sobre elementos conocidos, pero aprovechando las posibilidades de Saturn. Lo peor es que es demasiado fácil y algo repetitivo.



SNK completa la mejor versión de su saga más famosa

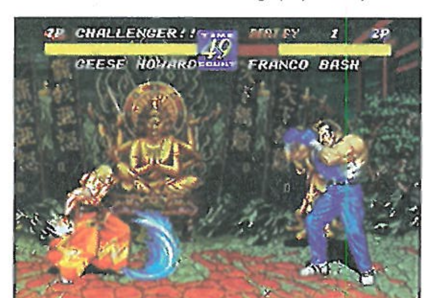


Como ya vimos en la anterior entrega de la saga, Fatal Fury Special, SNK ha incluido la posibilidad de que los luchadores se muevan por dos planos distintos, intentando que de este modo el efecto 3-D sea más notorio.



Una de las novedades más espectaculares de Fatal Fury 3, aprovechando los dos planos de profundidad, consiste en que los luchadores pueden lanzar a su rival con su golpe final al fondo del escenario, una especie de "fatality" pero más suave.







Fatal Fury 3

Si hay alguna compañía que ha permanecido fiel a su estilo durante los últimos años, esa ha sido **SNK**. Su pertinaz apuesta por el género de la lucha y por un determinado estilo gráfico la ha convertido en una firma cuyos productos son fácilmente identificables... aunque también bastante previsibles.

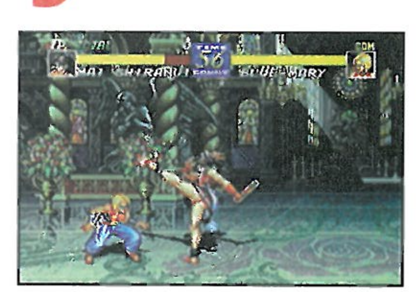
Sin embargo, las grandes dosis de calidad que contienen la mayoría de sus juegos la siguen manteniendo en la élite del sector. Y esto es precisamente lo que ha venido a reafirmarse gracias a **Fatal Fury 3**.

- **Sistema:** Neo Geo CD
- **Soporte:** CD-Rom
- **Publicado por:** SNK
- **Desarrollado por:** SNK
- **Lanzamiento:** Disponible en España

por Manuel del Campo

Los personajes del juego son de sobra conocidos y el desarrollo del mismo es el típico de este género, pero el excelente acabado gráfico, junto a alguna que otra interesante sorpresa, hacen de **Fatal Fury 3** un juego bastante recomendable, siempre y cuando, -y esta es una condición necesaria-, se sea un buen aficionado a este noble y antiguo arte de repartir puñetazos a mansalva.

El primer aspecto a destacar en esta cuarta entrega de la saga **Fatal Fury** es la calidad de sus escenarios. Continuando la línea marcada por **Fatal Fury Special**, en este





Aunque el número de luchadores ha disminuido en cinco con respecto a la anterior entrega, los diez personajes se bastan para "amenizar" este juego.



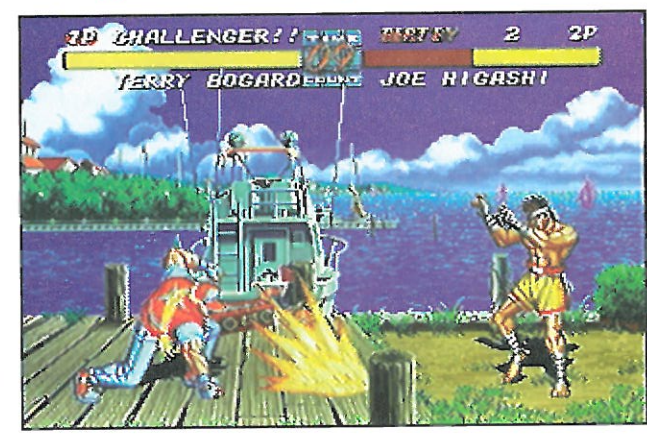
En este ocasión, y sin que sirva de precedente, los programadores también han incluido textos en castellano. Toda una deferencia.



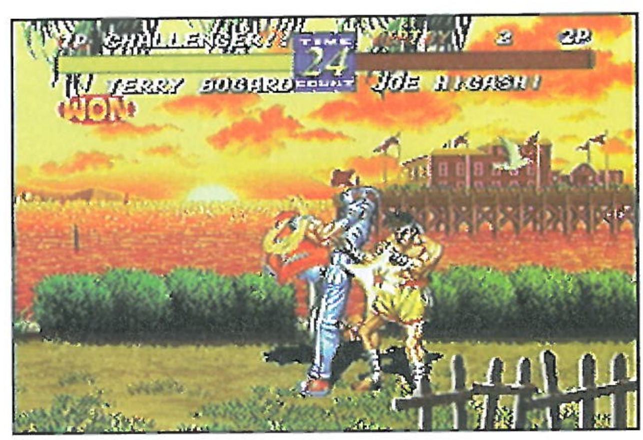
SNK sigue fiel a sus principios y presenta una nueva entrega -en CD-, de su saga Fatal Fury. El resultado, el esperado: reiteración en el estilo gráfico, pocas innovaciones en cuanto al desarrollo, y una enorme capacidad de diversión.



La calidad gráfica tanto en el diseño de los escenarios como en el de los luchadores supera a todas las producciones de SNK hasta el momento. Todo un hito en su estilo.







compacto se puede disfrutar de unos parajes realmente vistosos, en los que se han cuidado hasta los más pequeños detalles. Además, se han incluido diversos elementos móviles que aportan una cierta sensación de tridimensionalidad, (siempre limitado por la propia estética de los sprites), aunque la posibilidad de colocar a los luchadores en dos planos diferentes, como ya vimos en la anterior entrega, ayuda mucho a conseguir este efecto 3-D.

A esta notable realización de los paisajes le acompañan unos personajes suficientemente atractivos, y como siempre, unos efectos de sonido y unas melodías de auténtico lujo.

Por lo demás, **SNK** vuelve a demostrar que sabe como nadie impregnar a los juegos de lucha de la jugabilidad necesaria, aportando equilibrio en todos los combates, y presentando unos luchadores con multitud de golpes y técnicas de lucha específicas.

En definitiva, lo mismo de siempre, pero muy bien acabado.



SNK confirma que domina como nadie un estilo en el que, si bien no incorpora demasiadas innovaciones, aplica siempre una técnica impecable. Recomendable para los fieles amantes de la lucha.

Este compacto es demasiado pequeño para los dos, forastero

Mad Dog McCree

❑ **Sistema:** CDI

❑ **Soporte:** CDI

❑ **Publicado por:** Philips

❑ **Desarrollado por:** American Lasers

❑ **Lanzamiento:** Ya disponible

por Sonia Herranz

Si **Mortal Kombat** levantó polémica, no fue menos el impacto que produjo **Mad Dog McCree** cuando se presentó en los salones recreativos. Los espíritus delicados no vieron con muy buenos ojos que un videojuego permitiera que se pudiera disparar sobre imágenes que presentaban a personas reales en una pantalla casi a tamaño natural. La máquina, con revólver incorporado, representó una controvertida evolución sobre el género. Pero esa no es nuestra guerra.

American Lasers Games, conocida por su utilización de imágenes reales en sus videojuegos, ha conseguido trasladar las principales virtudes del arcade a este compacto para **CD-i.** La máquina de **Philips** recibe así un trepidante programa basado en la rapidez de reflejos y el atractivo gráfico.

Y es que **CD-i** y su cartucho de vídeo digital forman un equipo extraordinario.

Hasta el momento, ninguna máquina de videojuegos había mostrado tal calidad en la imagen real. Se le podrán pedir más escenarios, más personajes en movimiento, pero nunca más calidad. Jugar con **Mad Dog McCree** es protagonizar una película del Oeste en la que nosotros somos el hábil pistolero llegado a la ciudad para liberarla del bandido de turno. El realismo de las imágenes, las voces traducidas con acento mejicano y la pistola hacen cierta la ilusión.

El sistema de juego es tan ¿sencillo? como disparar a los pistoleros de **Mad Dog** antes de que ellos nos disparen a nosotros. A diferencia de otros juegos similares, aquí no hay barra de energía, un sólo impacto es suficiente para hacernos perder una de nuestras escasas vidas. Real.

Al empezar a jugar podremos elegir una de las cuatro primeras fases. Es conveniente resolverlas en un





No. No nos hemos equivocado y os hemos puesto imágenes de una película del Oeste. Estáis ante el último lanzamiento de American Laser Games para CD-i.





Directamente desde las recreativas llega a CD-i este divertido título, que pone de manifiesto las increíbles habilidades gráficas de la máquina de Philips







Con Mad Dog MacCree el CD-i de Philips pone de manifiesto lo que puede ser considerado como un auténtico juego interactivo. Aún se puede perfeccionar bastante el tema, pero la base es, sin duda, prometedora.

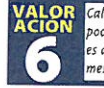




orden concreto para tener más posibilidades de éxito. Cada una de estas fases (Saloon, Corral, Banco y Cárcel) está compuesta por dos escenarios en los que hace acto de presencia un número variable de enemigos. Al completar las cuatro misiones podremos viajar a las montañas en busca de la guarida de **Mad Dog.**

Y aunque se pueden salvar las partidas, esto no hace que el juego resulte más fácil, ya que no sólo se guarda la información de las fases completadas, sino que también se almacena el número de vidas perdidas. Además, después de cargar una partida, hay que enfrentarse en un difícil duelo con uno de los secuaces de **Mad Dog.** Tampoco vamos a decir que el juego sea muy difícil: un poco de práctica y de memoria pueden bastar para acabarlo con relativa facilidad. Eso sí, siempre y cuando usemos la pistola. Con cualquier otro pad, terminar el juego será más que un alarde de habilidad.

Los dos principales alicientes del juego son las imágenes reales y el uso de la pistola, a los que se le unen la facilidad con la que "pica" al jugador para que lo siga intentando, y el hecho de que variando el orden de las fases el juego sufra algunos cambios. No es un juego muy largo, pero no se puede tener todo...



Calidad gráfica ante todo. Pierde un poco en cuanto a duración, ya que no es demasiado largo y sí fácil de memorizar. El uso de la pistola, mola.

El arma definitiva para la diversión

*Este pistolón, que se incluye con el compacto, es la principal fuente de diversión del juego. Primero porque **ayuda a mantener la ilusión de protagonizar una película** y segundo, porque **jugar sin él se hace poco menos que imposible.** La única pega que le puede poner a esta divertida idea es el precio. El juego (traducido, por supesto) y la pistola se van a las 17.500 pts. Nuestra esperanza es que salgan otros juegos con los que se pueda amortizar.*

Virgin traspasa a 3DO todo el espíritu de la película de Stallone

Demolition Man



- **Sistema:** 3DO
- **Soporte:** CD-Rom
- **Publicado por:** Virgin
- **Desarrollado por:** Virgin
- **Lanzamiento:** Disponible en Europa

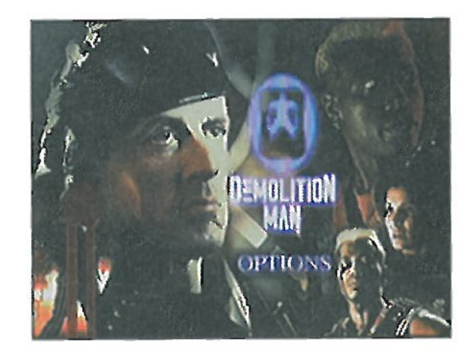
por Manuel del Campo

Los juegos basados en películas de cine son cada día más habituales, aunque los programadores no siempre consiguen traspasar la esencia de los films a los circuitos de las máquinas.

En este caso sin embargo, **Virgin** nos presenta un trabajo original y entretenido de cara al jugador, pero siguiendo fielmente en todo momento el argumento de la película.

Para ello se han utilizado básicamente dos recursos, con resultados más que aceptables. En primer lugar, **Virgin** ha recurrido a la siempre atractiva mezcla de géneros, aprovechándose de las distintas escenas de acción que aparecen en película de **Stallone**. Así, nos encontramos con la presencia de fases con el clásico género de disparos, -al estilo **Mad Dog Macree** o **Lethal Enforces**, con escenarios y personajes digitalizados de la película-; con un par de fases de lucha "uno contra uno" que tienen como protagonistas obvios a **Stallone** y **Sinipes**, ambos perfectamente digitalizados en unas escenas con una estética muy similar a la del juego **Mortal Kombat;** con un extenso nivel al estilo **Doom**, es decir, adoptando una visión subjetiva a lo largo de un laberíntico mapeado de túneles, y, por último, se nos reserva una fase de conducción, con coches futuristas y mucha acción. Como véis, un repertorio bastante completo.

En cuanto al segundo recurso, **Virgin** se ha encargado de introducir multitud de escenas rescatadas de la propia película, a las que se han añadido imágenes creadas especialmente para el juego, con escenarios generados por ordenador y los verdaderos protagonistas actuando en ellas. De este modo se consigue mantener el hilo argumental de film, e introducir al jugador en los diferentes y variados actos, sin



El juego de Virgin guarda una pequeña sorpresa, y es que se puede optar por un modo sangriento que aporte más "realismo" a la aventura. Tan sólo hay que presionar el botón R y realizar giros con el pad en el sentido de las agujas del reloj en la pantalla de presentación.



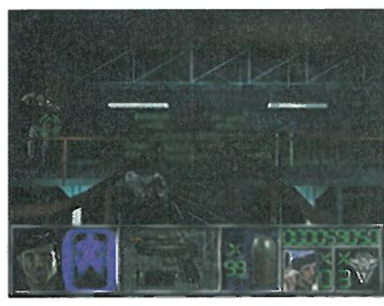
Una de las fases más atractivas del juego y que demuestra la variedad de géneros que contiene, es este recorrido por los túneles, al estilo Doom (abajo). Aunque el acabado técnico no es espectacular, es una fase muy divertida.







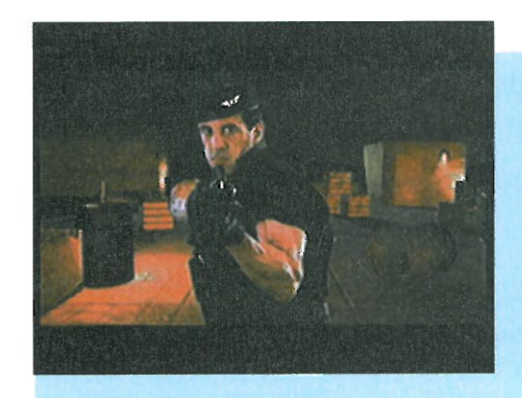
Otra demostración del meritorio desarrollo de este juego es este mano a mano entre Stallone y Spnipes, que se repite un par de veces en esta aventura. Un combate similar a los de los juegos de lucha clásicos, aunque el control de los personajes es algo peculiar, con una respuesta algo lenta en los movimientos.







Virgin trae a 3DO un compacto bastante fiel a la película protagonizada por Stallone. En él encontraremos un desarrollo muy variado que nos llevará por estilos de juego muy diferentes.





La "ficción" de la ficción. *Dentro del afán de los programadores por recoger el espíritu de la película, se han incluido, como suele ser habitual en estos casos,* ***imágenes reales del film*** *(abajo). Sin embargo, el merito lo constituyen las imágenes credas especialmente para el juego, con* ***escenarios generados por ordenador****, sobre los que actuan los propios protagonistas utilizando la técnica Blue Screen (arriba). El objetivo, guiarnos através del argumento.*





necesidad de volverle loco con bruscos cambios.

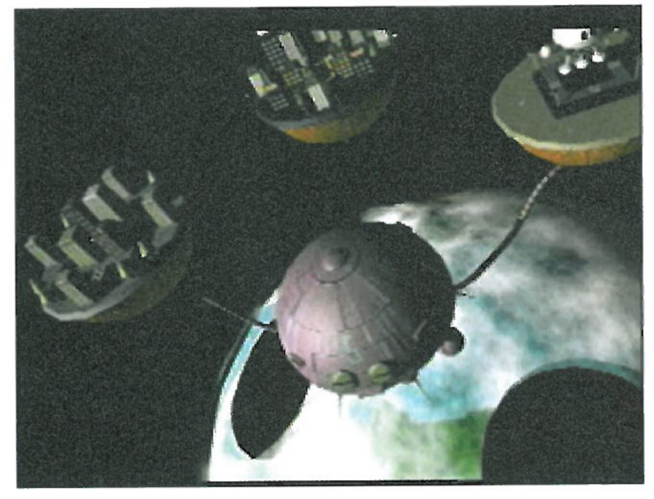
El planteamiento de este **Demolition Man** es, sin duda, excelente, sin embargo el juego no alcanza las cotas de calidad esperadas debido a algunos aspectos técnicos cuestionables. La fase en primera persona situada en los tuneles es algo confusa, y **Stallone** se resite a ser controlado en las fases de lucha, en la que no cuenta con un amplio repertorio de movimientos. Es lógico comprender que un juego que recurre a tantos y tan distintos géneros no alcance la perfección en todos ellos, pero sí se podían haber mejorado algunos detalles. Pese a todo, **Demolition Man** es un entretenimiento muy digno.



VALORACIÓN 7

A pesar de que algunos detalles técnicos son más que cuestionables, el planteamiento es fiel al film y aporta muy buenas dosis de diversión.

Una extraña mezcla de acción, plataformas y polígonos





Sony no ha querido dejar pasar la oportunidad de ofrecer una «intro» en la que, una vez más, se demuestren las posibilidades de PlayStation para trabajar con imágenes renderizadas.

Jumping Flash

❑ **Sistema:** PlayStation

❑ **Soporte:** CD-Rom

❑ **Publicado por:** Sony Computer Entertainment

❑ **Desarrollado por:** SCE

❑ **Lanzamiento:** Disponible en Japón

por Manuel del Campo



El aspecto gráfico de este juego recuerda bastante a otro título aparecido recientemente para PlayStation: Motor Toon. Ese estilo "cartooniano" resulta fácilmente reconocible.



Unos meses antes de que **PlayStation** viera la luz, **Sony** realizó en una rueda de prensa una demostración de la capacidad de movimiento de polígonos de lo que entonces se conocía como **PS-X**. Las imágenes en cuestión correspondían a un proyecto de juego llamado **Spring Man**. Pues bien, por fin ese juego ha sido completado, aunque ahora lleva un nombre distinto, **Jumping Flash**.

Sony quiere desterrar

definitivamente el desarrollo clásico de los juegos de plataformas, y nos ofrece un extraño híbrido que mezcla la acción en **3-D** con las plataformas. En otras palabras, podría definirse como un shoot'em up estratégico similar, por ejemplo, a **Iron Soldier**, con la salvedad de que la finalidad principal no es la de acabar con los enemigos, sino tener la habilidad suficiente para desplazarse a saltos y conseguir determinados objetos.

Todo el juego se desarrolla en unas fantásticas ciudades flotantes en las que se encuentran los preciados objetivos, normalmente situados en los lugares más altos del escenario. El protagonista, una especie de androide de juguete de aspecto infantil, debe





Puestos a recoger elementos de los juegos de plataformas clásicos, Sony también ha incluido las siempre atractivas fases de bonus. En este caso presentan el mismo aspecto tridimensional de todo el juego, aunque la finalidad es la misma que antaño: conseguir la mayor puntuación posible en un solo minuto.













aprovechar sus portentosos saltos, unidos a la ubicación de los diferentes objetos que forman las diferentes ciudades, para alcanzar dichos premios. Obviamente, a este cometido se añaden otras dificultades, como la aparición constante de enemigos, o el hecho de disponer de un tiempo limitado para concluir cada fase.

Con una estética muy similar a la de **Motor Toon**, **Jumping Flash** tiene uno de sus grandes atractivos en el suave y excelente deambular de los polígonos por la pantalla. Si bien no hay formas excesivamente complicadas, todo lo que aparece en imagen está perfectamente resuelto: zooms, rotaciones, scalings, etc... completan un apartado gráfico muy meritorio. Incluso la utilización de algunas texturas aumentan la calidad general del juego.

Tal vez su desarrolllo un tanto simple impida a **Jumpling Flash** codearse con la élite de **PlayStation**, pero **Sony** ha demostrado que se pueden realizar trabajos muy dignos, rompiendo además los moldes de un género tan manido como las plataformas.

VALORACIÓN 6

Un simpático juego, de una realización técnica notable y un desarrollo original. Su escasa variedad en los objetivos es su única limitación.

Como en todo buen juego de platafornas,no podían faltar los inevitables «items» que solucionen al jugador molestos problemas de energía o armas.



Aventura en un mundo sin roles



Virtual Hydlide

- **Sistema:** Saturn
- **Soporte:** CD-Rom
- **Publicado por:** Sega Enterprises, Ltd.
- **Desarrollado por:** T&E Soft
- **Lanzamiento:** Disponible en Japón

por Oscar del Moral

O mucho me equivoco, o me parece que este **Virtual Hydlide** me suena de algo... A ver: rol enmascarado bajo la apariencia de una aventura..., un nombre que guarda "cierto parecido" con el de un cartucho para **Mega Drive** llamado **Super Hydlide**..., repaso ambas cajas y me encuentro con que han sido programados por la misma compañía, **T&E Soft**.... Efectivamente, todo concuerda.

Pero lo cierto es que cuando empiezo a jugar con este compacto, las semejanzas se acaban por completo.No en vano 4 años separan un juego del otro, y el paso del tiempo se ha hecho notar.

Sin duda, esta versión para Saturn supone un serio avance con respecto a su predecesor, tanto a nivel técnico, como gráfico y sonoro.

Haciendo uso de las posibilidades de almacenamiento del **CD**, todo el "metraje" (por denominarlo con un término cinematográfico), de este juego está realizado a base de imágenes de vídeo digitalizado. Sin embargo, -que no se equivoque nadie-, no estamos ante el famoso **FMV**, (cuya frecuencia de presentación de cuadros en pantalla alcanza los 25 fotogramas por segundo), sino ante otro sistema más simple, basado también en imágenes digitalizadas, pero que va presentando la acción en una cadencia no superior a los 15 fotogramas por segundo y que ofrece una resolución mucho más baja, lo que provoca una notable pixelación en pantalla.

El juego se desarrolla en la época medieval, donde una princesa ha sido atacada por un malvado hechicero, que ha divido su cuerpo en tres hadas. Esto da pie a una intensa búsqueda por el vasto universo del juego, el cual presenta una bien orquestada ambientación musical acorde con la época, que sale directamente desde el **CD**.

Todo este buen trabajo realizado en la ambientación y en el apartado gráfico, queda, sin embargo, absolutamente desmerecido por una cuestión esencial: la jugabilidad.

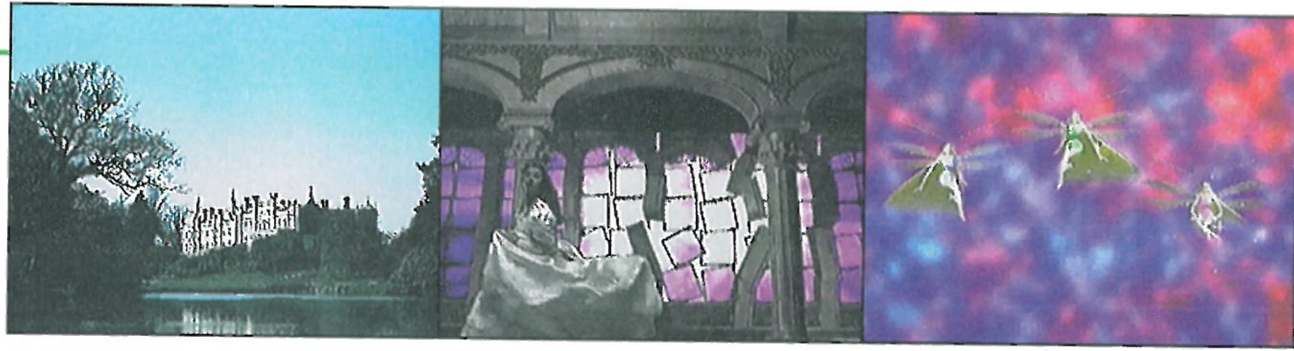
Tengo que reconocer que el juego en general resulta relativamente agradable, pero vagar por las planicies buscando pistas en un mundo plano y circular, la verdad, a la larga acaba aburriendo.

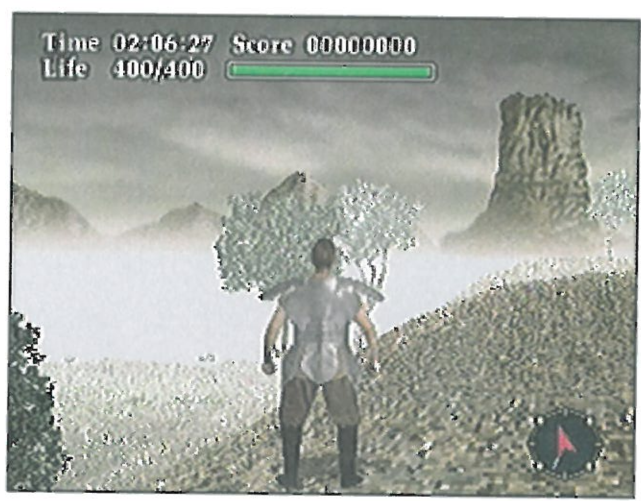
Cierto es que estamos ante un juego de rol bastante



Virtual Hydlide nos traslada a la Edad Media y nos invita a vivir un juego de rol en el que, una vez más, la magia, los caballeros y las princesas son sus principales protagonistas.









¿Está el futuro del rol ligado a las imágenes digitalizadas?

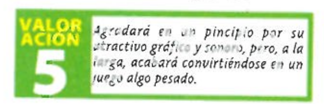
Parece ser que la técnica del Full Motion Video (que presenta en pantalla imágenes de vídeo digitalizadas), y otras similares ***están imponiéndose últimamente entre los juegos de rol de nueva generación.*** *Pero, ¿es realmente necesario?*
La respuesta, por lo visto, es sí. ***Wan Chai Connection, Rampo*** *y este* ***Virtual Hydlide,*** *todos para Saturn, alardean de imágenes digitalizadas y están empeñados en que el juego que no las lleve quede en ridículo.*
El aspecto de estos títulos suele ser impecable y sumamente atractivo pero, por lo que hemos podido comprobar, ***tanto despliegue gráfico suele ir ligado a una cierta falta de jugabilidad,*** *ya que se limita considerablemente la memoria que queda libre para el resto de elementos del programa.*
Ahora que estamos a tiempo nos gustaría advertir que el aspecto gráfico es muy importante, sin duda, pero ***revindicamos la jugabilidad por encima de todo.***
Porque, al fin y al cabo, ¿en qué se queda un juego que apenas puede ser jugado?


Rampo. SegaSaturn

La compañía nipona T&E Soft revive a base de imágenes digitalizadas un viejo título de rol para MegaDrive. El resultado ha sido satisfactorio a nivel gráfico. Pero a nivel de diversión...



original, -ya que también intercala bastantes aspectos de arcade en los que se requiere habilidad-. Cierto es también que ofrece unos gráficos de calidad y una música a la altura de las circunstancias. Y cierto es, por último, que presenta una útil función para salvar varias partidas. Pero, ¿dónde está ese pequeño factor, llamado jugabilidad, que te incita a jugar una partida tras otra con el fin de seguir avanzando en la aventura? No sé. Yo, desde luego, no he conseguido encontrarlo.


VALORACIÓN 5
Agradará en un pincipio por su atractivo gráfico y sonoro, pero, a la larga, acabará convirtiéndose en un juego algo pesado.

De la mano de Dro Soft

Software para 3DO ¿antes de tiempo?

Dro Soft + Electronic Arts se han comprometido con la consola 3DO hasta el punto de convertirse en la única distribuidora en España que pone en circulación de forma oficial juegos para esta máquina. Este es el relato de lo que, para nosotros, constituye toda una aventura con sabor a software presente y olor a hardware futuro. Con ustedes, los juegos oficiales para 3DO. Los que hay y los que vendrán.

No os encontraréis demasiadas veces con casos parecidos, aunque dados los tiempos que corren, uno ya no sabe a qué atenerse. Pero no, no es un caso normal. Hasta ahora, todas aquellas máquinas que llegaban al país por vías no oficiales, eran 'penalizadas' con la obligación de tener que ser alimentadas con software de importación a precios elevadísimos.

La llegada de la nueva generación de consolas parece haber dado un vuelco a todos estos planteamientos. Y aunque **Saturn** y **PlayStation** ya se dejan ver pero jamás tocar (ni Pal, ni software traducido, ni créditos hipotecarios para pillar una), en **3DO** estamos de enhorabuena.

Drosoft (**Electronic Arts** en España) se ha liado la manta a la cabeza y lleva ya unos meses vendiendo juegos para **3DO**, una máquina que, como sabéis, todavía no ha llegado de una forma oficial a nuestro país.

La maniobra no persigue obtener pingües beneficios, -el parque de **3DO** es hoy por hoy prácticamente inexistente-, sino que responde más bien a una calculada estrategia de marketing: los técnicos la llaman "fidelidad de marca", nosotros la entendemos como "el que da primero, da dos veces".Pero bueno, dejémonos de líos de marketing y hablemos de juegos, que es lo que nos interesa.

La movida de lanzamientos comenzó hace un par de meses con la salida de un paquete meritorio compuesto por, ojo al dato, títulos de la calidad de **Need for Speed, FIFA Soccer, Super Wing Commander** y **Rebbel Assault.** Los juegos llegaron a las tiendas en reducidas cantidades y, mire usted por dónde, empezaron a venderse. Algunos con tanto éxito que hasta hubo que reponer.

La segunda tanda estaba formada por **Road Rash** y **Shockwave.** El resultado es que en menos de un mes los sorprendidos usuarios de **3DO** se veían las caras con 6 exquisitos juegos entre los que **FIFA** y **Road Rash** despuntaban como la parte superior del iceberg. Y vendían más que nadie. 8.990 pts. IVA incluido y, eso sí, precio recomendado, tenían la culpa del éxito. Unos compactos de increíble calidad y el sello de **Electronic Arts** detrás terminaron por coronar la fiesta.

El futuro promete al menos continuidad. Si echáis un vistazo al resto de páginas, veréis que la cosa no se detiene en esos títulos, ni para nuestra sorpresa, en **Electronic Arts.**

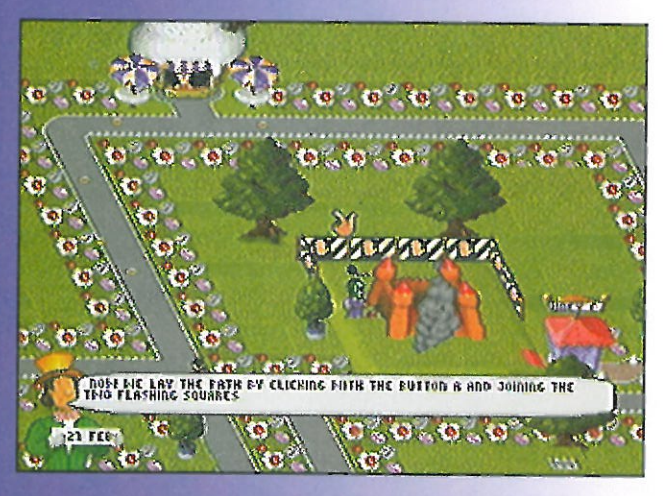
Tres nuevos títulos han salido ya o están a punto de hacerlo para **3DO** de la mano de **Drosoft.** Su compromiso es obvio: van a estar en todas las plataformas del mercado, haya o no hardware. Y estamos seguros de que los planes se van a cumplir. Tanto por su parte como por la del agradecido usuario.

Nada más, sólo que esperamos que alucinéis con las cosillas que esta gente tiene preparadas para ya. Comprobadlo en las siguientes páginas.

Estos días en la calle

Las apuestas:Flashback, Theme Park y Syndicate

Flashback es un clásico que triunfó en las 16 bits -primero en MegaDrive-, hace ya más de dos años. Ahora llega, ligeramente renovado, a 3DO. Abajo, Theme Park.



Tres títulos bien conocidos por los aficionados acaban de hacer su aparición en sus correspondientes versiones para 3DO: Theme Park, Flasback y Syndicate. Tres viejas glorias que aportan sus dosis de diversión para la causa.



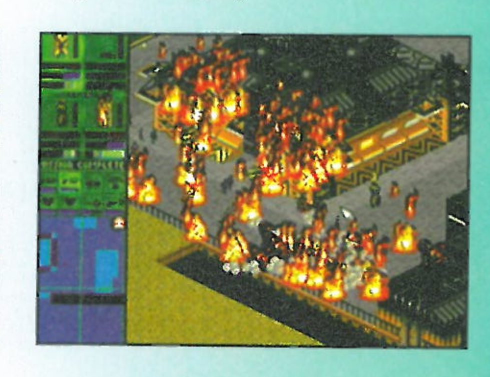
La conversión de otro clásico para PC, Syndicate, está haciéndose rogar más de lo esperado, pero parece que por fin saldrá a la calle a lo largo de los próximos días. Los que gusten de "darle al coco", lo agradecerán.

Flashback y **Theme Park** ya están en la calle. A **Syndicate** aún lo 'están peinando', así qué habrá que esperar unos días. Los tres títulos tienen una cosa en común y otra diferente. **Syndicate** y **Theme Park** son de **Electronic Arts. Flashback**, de **U.S. Gold.** Y en común, que los tres son versiones de juegos fuertemente conocidos por la afición. Con todo, el espectáculo de las "reversiones" bien merece la pena. Primero, porque gusta que tu título de siempre llegue a la consola moderna. Segundo, porque estas máquinas de nueva generación siempre añaden calidad, con cualquier pizca de detalle, a lo que simplemente se está acostumbrado a jugar.

Flashback fue presentado en Europa durante el último **ECTS** de Londres, a finales de Marzo. En Estados Unidos ya llevaba algún tiempo a la venta. El clásico de **U.S. Gold** y **Delphine** se ve premiado en esta versión con una música impresionante, efectos sonoros brillantes y algo más de nitidez en pantalla. Las escenas peliculeras también han sido potenciadas y aunque no aparecen con tanta fluidez como nos gustaría, siempre representan un buen regalito para los ojos. La "intro" es diferente a la del original. Es algo más movida, aunque a toda pantalla, y breve. ¡Vaya que si se hace breve! El resto continúa en sus trece. La aventura es la aventura, el personaje está fantásticamente animado, los retos son los retos y, si nos apuráis, podéis acabaros el compacto después de leer una bonita guía de trucos para **Mega Drive.**

Lo de **Theme Park** tampoco varía excesivamente si lo comparamos con el juego de **PC**. Hay montañas rusas, puestos de patatas, empleados que llegan a la huelga si no apañáis el convenio y una sensación de simulación original, por supuesto en inglés, que lleva encantando casi a generaciones. ¿El secreto de la versión **3DO**? Posiblemente la facilidad de adaptación. Increíble.

Syndicate lleva invertido más tiempo del calculado en la conversión desde **PC**. Para cuando esté listo, habrá sido adelantado por sus hermanos pequeños de **Mega Drive** y **Super Nintendo.** El 'retraso' hace siempre pensar en que se pretenda, por ejemplo, hacer del juego en **3DO** la mejor versión de **Syndicate** disponible. Pues lo vamos a ver. Las primeras pantallas que nos han llegado parecen bastante interesantes. Habrá una "intro" digitalizada y a la hora de jugar da la impresión de que se respetarán las pautas de este mezcla de estrategia y acción que ha cosechado tanto éxito en todos los formatos a los que ha viajado. Y es que a pesar de que **Syndicate** no es un dechado de espectacularidad, a eso de utilizar el cerebro y probar nuevas formas de vida nunca le ha ganado nadie. El reto ya está servido, ahora sólo falta que **Bullfrog-EA** lance el juego.



El futuro llega de la mano de Inmercenary

Un "homenaje" al modelo Doom, con una ambientación estilo Asimov



Inmercenary saldrá dentro de muy poco a la venta de forma oficial. **Electronic Arts** y el grupo de desarrolladores que se ha encargado del juego, **Five Miles Out**, ya han dado los últimos retoques a este fantasioso compacto que gira entorno a la realidad virtual, el shoot´em-up, los entornos tridimensionales y un argumento que nadie entiende. Así que sólo falta que los ingleses empaqueten el disco y lo envíen para acá rápidamente. ¿Y qué nos vamos a encontrar en **Inmercenary**? Pues vamos a ver si con un poco de calma, que es complicado, os lo explicamos.

La situación es la siguiente: el futuro, la humanidad ha desaparecido víctima de un entorno virtual al que se conoce por 'Perfect'. Nuestro papel es el de una especie de bandolero de la realidad virtual que ha descubierto una puerta hacia otra dimensión vía transportes astrales. Como somos tan majos hemos decidido traspasarla a ver si con un poco de suerte aparecemos unos años antes y podemos salvar a la humanidad. Que mira que es triste eso de estar solo.

El argumento, casi de **Asimov,** se presenta en pantalla a través de un punto de mira enorme, decorados claustrofóbicos generados con texturas y toda la movilidad del mundo. Las formas que nos asolan dan idea del caos en que está sumido el planeta. Extraños seres -hay hasta 17 tipos de simulación de vida- corretean por cualquier parte a la espera de ser aniquilados, aniquilarnos e incluso establecer una comunicación con nosotros. Que además de que no todos son malos, hasta pueden darnos pista de dónde narices se encuentran los 11 jefes finales que lo controlan todo.

Pero nos habíamos quedado en los escenarios. A priori el juego resulta raro. Con el tiempo uno se da cuenta de que está ante una estructura laberíntica, de que le disparan desde cualquier parte y de que el secreto no pasa precisamente por gozar del argumento, sino de las imágenes. Imaginativos y bien construidos, los decorados cumplen un importante papel en **Inmercenary.** Algunos incluso interactúan con nosotros, lo que pasa que no en la medida que nos gustaría. A todo esto es fácil acceder a un mapa que da cuenta de nuestra situación, de la de los enemigos y de los puntos que hay que conquistar. Pero no, no penséis que es fácil. Pueden eliminarte al primer balazo o dejarte que corras hasta chocar con alguna pared, pero lo cierto es que aquí se dura poco.

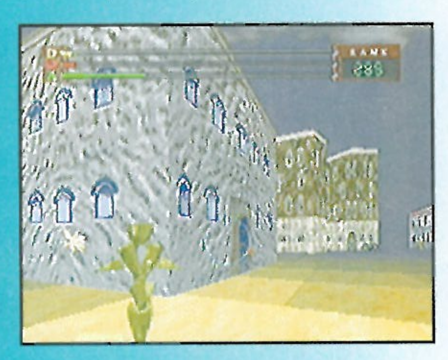
No os podemos contar más. Si la apuesta 3D con vena Doom os pone los pelos de punta, anotad el nombre: **Inmercenary.**

Este atractivo título, -desarrollado por la compañía Five Miles Out-, presenta bajo un argumento puramente de Ciencia Ficción un juego que guarda grandes semejanzas con el mítico Doom.



Visión subjetiva, disparos a mansalva, atractivos decorados, estructura laberíntica, diferentes tipos de enemigos (los hay malos y no tanto), son algunas de las características de este Inmercenary.









Y los que han de venir

Electronic Arts se la juega en 3DO...
antes de fin de año

En el reciente **E3** celebrado en Los Angeles asistimos a un aunténtico despliegue en juegos de **3DO** de la mano de una más que prolífica **Electronic Arts.** La compañía inglesa presentó las primeras imágenes de un increíble batallón de novedades que, si seguimos en la misma línea, **Drosoft** traerá a España en cuanto estén terminados. Para cuanto este nuevo envío esté acabado, **3DO** puede convertirse en una de las máquinas mejor equipadas a nivel software de este planeta.

La movida empezará con la llegada de la tercera parte de la saga **Wing Commander.** El juego que ha conquistado a millones de usuarios de **PC** llegará en 3DO sobre cuatro discos y las mismas secuencias cinematográficas que se vieron en la versión original. Más película que nunca, **WIng Commander III** nos convertirá en protagonistas de una acción en la que intervendrán personajes tan conocidos como **Malcom McDowell** o el propio **Mark Hamill.** La parte arcade también revolucionará vuestras neuronas. Este **Corazón del Tigre** se apoyará en un sonido digital estéreo con calidad 16 bits, sorprendentes gráficos sintéticos, cambios a vuestro antojo de perspectivas y planos de cámara y un realismo y una velocidad inusitadas.

Por si estáis un poco pez, estamos hablando de la simulación de combate espacial más perfecta jamás conseguida. Plena de gigantescas naves espaciales, misiones imposibles y un punto de mira que permite seguir la acción desde la cabina de vuestro 'platillo' o en el espacio exterior. Toda una pasada que llega de la mano de **Origin** y que promete convencer a todo el mundo, guste o no lo de las simulaciones espaciales.

Wing Commander III será el primero. Y además, en breve. Con el tiempo llegarán cosillas como éstas:

Space Hulk: Vengance of the Blood Angels, con marines espaciales, corredores infestados de aliens enormes, animaciones perfectas, gráficos renderizados y de nuevo primera persona con ambiente de shoot´em-up.

Psychic Detective, interacción pura y dura con un clásico de detectives y asesinos que promete cine a toda pantalla y mucho miedo. Jugamos desde la mente de un psicópata que guillotina mujeres y viaja de cerebro en cerebro.

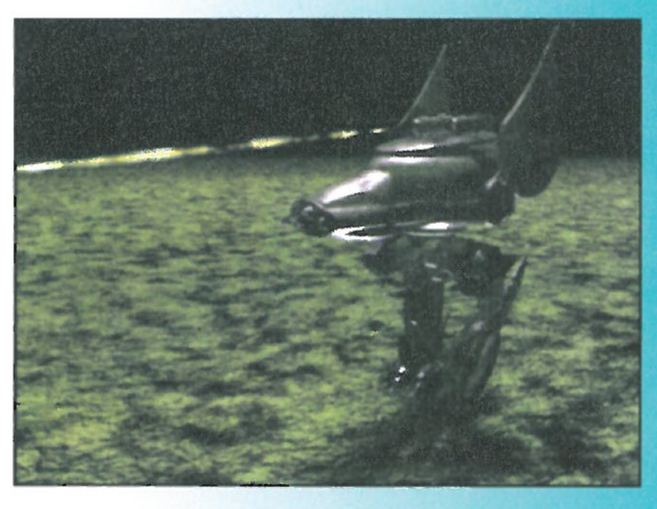
Shock Wave 2, el regreso del matamarcianos 3D con estrategia a tuttiplen. Promete seis nuevos mundos, más espacio (un 400% más grande) y 60 minutos de video CD.

Shredfest, la fiesta del snowboarding en las ciudades más nevadas de Estados Unidos. Sólo para amantes del riesgo y la mejor diversión.

Foes of Ali, boxeo en 3D bajo la atenta mirada del campeón Ali. Han echado el resto en técnica. Gráficos poligonales, presentación televisiva, espacio para contemplar la pelea. Imprescindible.

Powler: un nuevo shoot´em up de Origin con robots a lo Mechwarrior como protagonistas.

La fiesta, ya veis, parece capaz de encandilar a cualquiera. Ahora sólo falta que alguien se encargue de la máquina. Y eso... bueno, están en ello.



La imagen superior y las dos inferiores corresponden a Space Hulk y Powler respectivamente, dos shoot´em up de ambiente futurista y atractivos gráficos.





El festival de software de Electronic Arts -Dro Soft en España-, continuará en los próximos meses gracias a títulos como Wind Commander III, Shock Wave 2 o Foes of Alí. Como veis, mucha relación con PC.



Las pantallas que rodean a estas líneas corresponden a la última entrega de una de las sagas más carismáticos de la historia del software para PC. Wind Commander III llegará ahora a 3DO, con la siempre impactante presencia de Malcom McDowell.

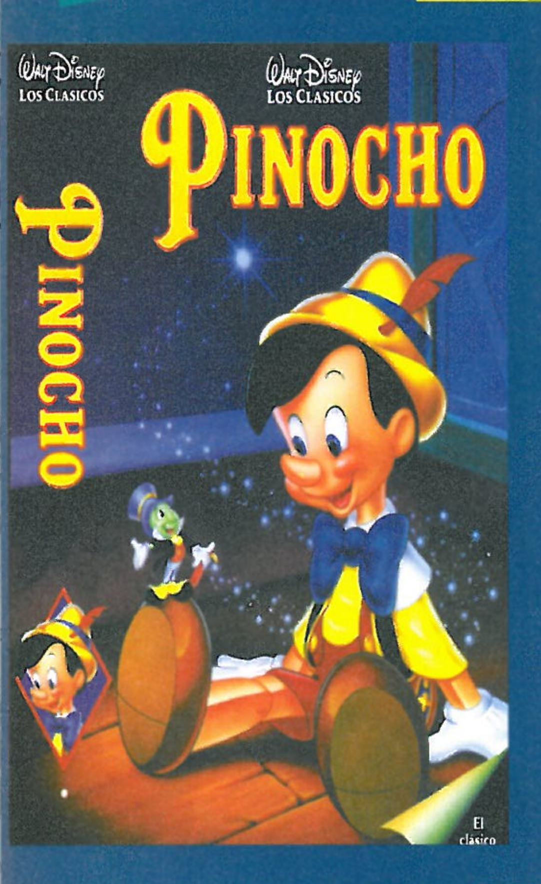






Pinocho

¿Quieres llevarte un muñeco a casa?



Buena Vista Home Video ha lanzado al mercado en formato vídeo otro de los clásicos de Walt Disney, "Pinocho", en una copia restaurada a su calidad original. Disney realizó "Pinocho" en el año 1940, basándose en un cuento de Carlo Collodi, y la película obtuvo dos Oscars de la Academia, a la mejor banda sonora y a la mejor canción ("When You Wish Upon a Star" o "La Estrella Azul" como se llamó en nuestro país).

"Pinocho" narra la historia de un títere que cobra vida gracias al deseo de su creador, el juguetero Geppetto, y a la magia del Hada Azul. La única condición para llegar a ser un niño de verdad es que sea siempre valiente, leal y honesto. Para ayudarle en tan difícil tarea, el hada nombra a Pepito Grillo conciencia oficial del muchacho de madera. Pero como en toda historia hay buenos y malos, allí estarán el Honesto Juan, Gedeón, Stromboli o el dueño de la Isla de los Juegos, que supondrán para Pinocho una tentación difícil de superar.

Uno de los problemas con los que se enfrentó Disney a la hora de realizar este película fue el exceso de texto original, por lo cual, los guionistas tuvieron que resumir la historia de Collodi y, además, cambiar el carácter de los personajes (para que os hagáis una idea, en el texto Pinocho aplastaba a su grillo-conciencia con un martillo y después se marchaba tranquilamente a recorrer mundo). Además, sólo la escena de apertura costó 25.000 dólares de los de entonces, ya que se empleó una cámara multiplano y en la toma se utilizaron hasta doce planos diferentes.

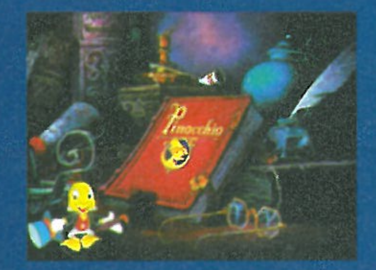
Ahora, 55 años después de su realización, ha llegado el momento de volver a disfrutar de las aventuras de Pinocho gracias al vídeo.













Pinocchio, el juego

Si el hada de la estrella azul atendió el deseo de Gepeto y dio vida a un muñeco de madera, ¿por qué no nos iba a escuchar a nosotros para que ese mismo muñeco protagonizara un videojuego? Lo que pasa es que para cumplir nuestro deseo necesitará un mediador terrenal, y aquí es donde la madeja se lía, ya que hay un pequeño jaleo entre Virgin y la propia Disney. Vamos a ver, en principio Virgin se iba a encargar del proyecto, y de hecho ya estaba desarrollando "Pinocchio" para **Super Nintendo, Mega Drive y 32X**. Por supuesto, los animadores de Disney serían los encargados de dar el visto bueno final a los movimientos de los sprites. Y es que aunque Virgin tiene a seis ex-animadores de la Universal trabajando en los personajes, todo el trabajo que ellos realizan se envía a Disneyworld, en Florida, donde los artistas de Disney lo "reinterpretan" siguiendo las instrucciones de los artistas gráficos de Virgin. Como veis, el proceso es largo y "a veces exasperante", según Fageleman.

Por otra parte, "Pinocchio" presenta dificultades adicionales de guión, ya que se las han tenido que ingeniar para integrar en un juego de plataformas momentos de la película como aquél en el que Pinocho actúa en el teatro de títeres mientras canta "I´ve got no string". Pues bien, al parecer este pequeño "obstáculo" se ha salvado diseñando un concurso de baile. !Ahj, y no os creáis que se han olvidado de Pepito Grillo. Al parecer la conciencia de Pinocho será el protagonista de alguno de los niveles del juego, tal y como lo había concebido Virgin.

Pero el problema ha surgido cuando Disney ha decidido que es preferible que el juego lo programen ellos mismos, por lo que finalmente no se sabe qué compañía lanzará finalmente "Pinocchio". Así que de momento, y en vista de cómo anda el ambiente, el juego retrasará su aparición en el mercado.





Se confirma la noticia: todo lo publicado anteriormente en ralación a «Justino, un asesino de la tercera edad» era falso. ¿Por qué habrá gente tan perversa en el mundo que trata de engañar al personal?

The Pagemaster

Entre la realidad y la ficción

Con las vacaciones de verano planeando sobre nosotros se acerca una de las temporadas más propicias para el estreno de películas destinadas al público más joven. Así, a partir del mes de junio podremos ver en las salas cinematográficas "El Guardián de las Palabras", un filme producido por la Twentieth Century Fox en asociación con Turner Pictures Inc., que ser distribuido en nuestro país por Lauren Films

La película narra la historia de un niño apocado y cobarde que terminará convirtiéndose en todo un héroe gracias a la magia de los libros. Y es que Richard Tyler, el protagonista, se refugia de una tormenta en una biblioteca vacía, traspasando por obra del Guardián de las Palabras el umbral de la realidad. A partir de ese momento Richard se verá inmerso en un mundo de fantasía por el cual campan a sus anchas los personajes literarios más célebres.

El Guardián de las Palabras ha requerido una larga fase de producción que ha durado tres años y medio, debido a la complejidad que conlleva combinar actores de carne y hueso con dibujos animados. El director de animación, Maurice Hunt, se pasó un año creando material gráfico que sirviera para inspirar las ilustraciones finales. Además, se construyó una biblioteca idéntica a la descrita en el guión de David Casci, Ernie Contreras y David Kirschner, también productor del largometraje.

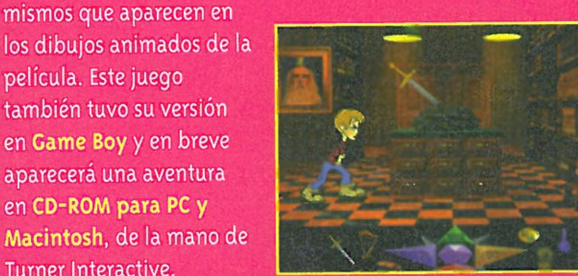
Paralelamente al diseño de los efectos especiales, las imágenes producidas por ordenador o las miniaturas y a la grabación de las voces de los actores en los estudios, éstos rodaban las escenas de acción real bajo la dirección de Joe Johnston ("Cariño, he encogido a los niños").

Interpretando a Richard Tyler veréis a Macaulay Culkin, y en el papel del portero de la biblioteca-Guardián de las Palabras a Christopher Lloyd. Y en lo que respecta a las voces de los personajes animados, podréis escuchar las de Whoopi Goldberg, Patrick Stewart (el capitán Picard de "Star Trek") y Frank Weller (el mono Abu en "Aladdin").



The Pagemaster, el juego

Virgin echó el ojo a la que será la próxima película de Macaulay Culkin en nuestro país, y se percató de las posibilidades que tenía la historia de convertirse en un videojuego. De este modo, "The Pagemaster" apareció en España allá por las Navidades del pasado año, destinado a los soportes de 16 bits de Sega y Nintendo. Como Richard Tyler recorríamos el mundo de Aventura, Fantasía y Horror, enfrentándonos a personajes de estos tres géneros literarios. La gracia del asunto estaba en que los personajes que aparecían en **Super Nintendo y Mega Drive** eran los mismos que aparecen en los dibujos animados de la película. Este juego también tuvo su versión en **Game Boy** y en breve aparecerá una aventura en **CD-ROM para PC y Macintosh**, de la mano de Turner Interactive.

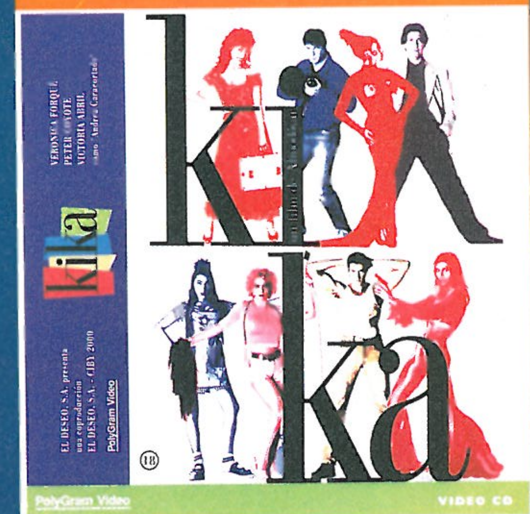


Kika en CD-I

Curiosamente, el último filme que Pedro Almodóvar ha estrenado en las salas cinematográficas de nuestro país se va a convertir en la primera película en castellano que aparece en el mercado en formato Vídeo CD para CD-I. Philips, Polygram y El Deseo S.A. han conjugado fuerzas y buenas intenciones para que "Kika" esté a disposición de todos los usuarios de CD-I.

Dirigida por Pedro Almodóvar y producida por su hermano Agustín, "Kika" supone una ácida y corrosiva visión de los "reality shows" a través de la vida, en principio anodina, de su protagonista, una maquilladora absolutamente optimista ante las circunstancias que le depara la vida. A partir de ella, Almodóvar recrea todo un conglomerado de personajes tomados de la vida cotidiana, pero llevados a situaciones extremas. De esta forma, Kika está casada con un fotógrafo obsesionado por la muerte de su madre, tiene un amante americano que es el padrastro de su marido, y una amiga de los más liberal. Para ella trabaja una criada bigotuda que está enamorada hasta la médula de su señora y que, para más inri, es hermana de un ex-actor porno recién fugado de la cárcel. Y sobre todos ellos planea peligrosamente la figura de Andrea "Caracortada", la presentadora de un exitoso reality show.

Verónica Forqué obtuvo en 1994 el Goya como Mejor Actriz por su interpretación de Kika, así como el



Fotogramas de Plata de ese mismo año. El resto del reparto lo componen Alex Casanova, Rossy de Palma, Anabel Alonso, Bibí Andersen, Manuel Bandera, Santiago La Justicia, el norteamericano Peter Coyote y Charo López.

Por 4.600 pesetas se puede adquirir "Kika" para CD-I, una película de 127 minutos compuesta por dos discos, que además incluyen el "Making Off" original del filme que ha sido comercializado específicamente para este formato.



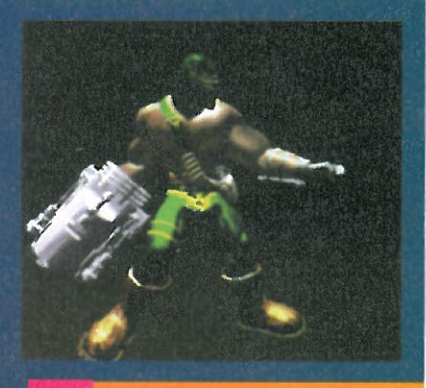
Lobo

Las peleas más salvajes

Dicen que la película está arrasando en Estados Unidos, y que además se basa en un cómic de la editorial DC que ha hecho las delicias de todos los seguidores de las buenas aventuras. De momento, y hasta que la película llegue a nuestro país, podemos ir abriendo boca con las imágenes del juego que Ocean está ultimando para **Super Nintendo, Mega Drive y PC CD-ROM**. Se trata de "Lobo", un cartucho de lucha para uno o dos jugadores simultáneos que ofrecerá lo mejorcito a los aficionados a este género.

Os podemos adelantar que los personajes tendrán nombres tales como Kris «Krusher» Kringle, Robert D'Nitro o Vril Dox, que realizarán los movimientos en tiempo real, que tendrá barridos de cámara y que utilizará tecnología de Silicon Graphics. Además, Ocean no ha descuidado los orígenes de la historia, por lo que mantendrá en las diversas versiones de "Lobo" todo el humor negro y la acción «gore» de que hace gala el original.





The Indian in the Cupboard

Juguetes que cobran vida



"The Indian in the Cupboard " es una serie de cuentos que figura entre las más vendidas en Estados Unidos, y que ha servido de base a una película que se estrenará muy pronto en nuestro país y que hace realidad el viejo sueño de todo chaval de que sus juguetes cobren vida. "The Indian in the Cupboard", protagonizada por Linsay Crouse y David Kith, ha dado lugar a una aventura en **CD-ROM para PC y Macintosh** realizada por Viacom New Media, que traslada a los jugadores a un fascinante mundo de fantasía. En él, acompañaremos a Little Bear y Boone a descubrir la cultura de los Iroquis e interesarnos por diversas tradiciones.





Recortes

*• El actor **Christopher Lloyd** (Regreso al Futuro y La Familia Addams) es el dibujante Drew Blanc en **"Toonstruck"**, una aventura **de Virgin para CD-Rom** que cuenta con las voces de Dom DeLouise, Tim Curry y David Ogden Stiers.*

*•**Microsoft** participará con 100 millones de dólares en **DreamWoorks,** la empresa de Spielberg Geffon y Katzenberg.*

*• **"Mighty Morphin Power Rangers The Movie"** será el título del juego destinado a **Mega Drive y Game Gear** basado en la película de los Power Rangers.*

*• **Virgin y The Blade Runner Partnership** han formado un consorcio para publicar un juego interactivo **en CD ROM para PC y Macintosh**, basado en la película "Blade Runner". Además, este consorcio contará con la exclusiva de los derechos para cualquier producto interactivo basado en esta película de ciencia-ficción.*

*• La división de desarrollo multimedia de la Twentieth Century Fox, **Fox Interactive**, está creando un amplio catálogo de productos interactivos basados en los grandes éxitos de la productora. Algunos de los títulos en preparación son **"Die Hard Trilogy"**, **"Planet of the Apes" y "The X-Files"**.*

*• **Tia Carrere** (Mentiras Arriesgadas) protagoniza **"The Daedalus Encounter" de Virgin para CD-ROM.***

El argumento de la nueva película de Arnold Schwarzenegger se ha tomado de "The Commander Blood", un conocido juego para PC CD-ROM.

Cutthroat Island,
una de piratas

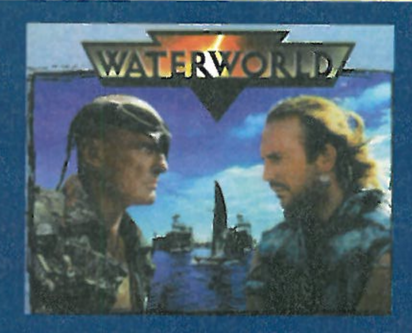
Acclaim continúa en su línea cinematográfica. El próximo fruto que veremos en nuestras consolas de esta fiebre por el cine será el cartucho "Cutthroat Island", basado en la próxima película de Geena Davis. Y los soportes elegidos para esta aventura de tesoros y piratas serán **Super Nintendo, Mega Drive, Game Boy y Game Gear.**



El desarrollo de esta aventura llevará a los jugadores a explorar las diferentes zonas del mapeado eligiendo su propio camino, por lo que cada vez que jueguen será una historia diferente. Armados con espadas y cuchillos, tendrán que encontrar el tesoro antes de que lo hagan los piratas y, por último, pero no por ello lo menos importante, enfrentarse al intrigante Gobernador de Jamaica que pretende apoderarse de todas las riquezas. En fin, un intenso juego con todos los ingredientes de las películas de piratas.

Waterworld
Primeras imágenes del juego

Aunque el lanzamiento oficial no tendrá lugar hasta finales de este año, ya podéis echarle un vistazo a lo que será el juego basado en la última película de Kevin Costner. De la película ya os hemos hablado, así que ahora vamos a centrarnos en el juego.



Ocean se está encargando de las correspondientes versiones para **Super Nintendo, Mega Drive, Virtual Boy, Saturn y Atari Jaguar,** y os podemos asegurar que todas ellas derrocharán calidad gráfica y que, además, cada detalle del juego se está programando de acuerdo con la, hasta el momento, producción más cara de Hollywood. "Waterworld" será una aventura estructurada para un jugador, con perspectiva en primera persona, gigantescos mapeados plagados de texturas y un océano virtual completamente dinámico.







Novedades CD-I

"Cuatro bodas y un funeral". *Mike Newel dirigió a Hugh Grant y Andie McDowell en esta comedia romántica sobre las relaciones de pareja y el matrimonio. Mucho humor británico e ironía para la película que rompió moldes el verano pasado.*





"Forrest Gump". *Tom Hanks prestaba su palmito a un personaje torpón que se ganó las simpatías de todo el mundo y arrasó en la última edición de los Oscars. Con "Forrest Gump" Robert Zemeckis, su director, hacia un repaso de la historia reciente de U.S.A. a través de los inocentes ojos del protagonista.*





"El Silencio de los Corderos". *Orion Pictures dio la campanada con la adaptación de la novela de Thomas Harris. Jonathan Demme dirigió este cóctel de psicópata y policías con Jodie Foster, Anthony Hopkins y Scott Glenn. Contra todo pronóstico debido al tema que trataba, la Academia de Hollywood la premió con los Oscars más codiciados: Mejor Película, Director, Actor y Actriz.*





Galaxian 3, de Namco: La unión hace la fuerza.

PARA DIVERTIRSE DE SEIS EN SEIS

Ultimamente está de moda simular las carrocerías de los coches -Virtua Formula, Ridge Racer, Sega Rally, Cruis'n USA-, o incluso imitar las cabinas de los aviones o naves monoplazas -Starblade, R-360, G-Lock-. Namco, sin embargo, ha querido ir mucho más lejos y ha colocado en los salones recreativos un espectacular mueble con capacidad para 6 jugadores, -dotado de igual número de asientos y cañones laser y una pantalla de enormes dimensiones-, en el que se te invita a vivir un apasionante combate interestelar.

Estas máquinas no son fáciles de encontrar en los salones recreativos. De hecho en España tan sólo hay un "ejemplar" en los salones **New Park** de Barcelona. Pero ya no hay quien pare su decidida carrera hacia el éxito.

El invento que hoy os mostramos responde al familiar nombre de **Galaxian 3** y se trata de una enorme cabina de un tamaño aproximado de unos **60 metros cuadrados,** (más grande que el salón de mi casa, por ejemplo).

Y os estaréis preguntando, ávidos lectores, ¿qué es lo que se encuentra en el interior de tan impresionante armatoste? Pues se encuentran, nada más y nada menos que **6 cómodos asientos, dotados cada uno de ellos de su correspondiente cañón laser apuntando hacia una pantalla de 2,5 metros de alto por 6 de ancho.**

Así, de uno a seis jugadores podrán enfrentarse a todo un ejército alienígena que irá haciendo su espectacular aparición en tan gigantesca





En Galaxian 3 hasta seis jugadores podrán aunar sus fuerzas para combatir a todo un ejército de naves alienígenas. Cada uno de ellos dispondrá de su cañón laser correspondiente.



Este es el tamaño de la gigantesca pantalla en la que se desarrolla Galaxian 3. Para ser exactos, sus dimensiones son 2´5 x 6 metros. Realmente impresionante.

pantalla. A más jugadores, más posibilidades de victoria, y, por tanto, de diversión.

Galaxian 3 es **la versión ultra evolucionada del mítico Galaxian,** -también conocido por "Las Moscas"-, el primer juego que Namco lanzó allá por el año 79 y que demostró cómo un juego técnicamente simple podía alcanzar unas cotas de jugabilidad altísimas. Quien haya vivido aquellos años nos comprenderá...

El desarrollo de Galaxian 3 es muy similar a anteriores shoot'em ups que hemos visto dentro de la propia factoría Namco, como **Starblade**, por ejemplo. Ante los jugadores se presenta una sucesión de imágenes espectaculares en las que se mezclan las "mirillas" de los mencionados cañones laser. Las imágenes son pregrabadas, lo que significa que en todas las partidas la ubicación y movimientos de los enemigos son los mismos.

La técnica que se ha utilizado para realizar las imágenes de Galaxian 3 es poco habitual: **todos los fondos y decorados están generados por LaserDisc**, con resultados impresionantes, mientras que los elementos móviles, como las naves pequeñas, **son sprites con movimiento en tiempo real.** Una astuta combinación que completa un resultado increíblemente vistoso.

Por otra parte, el sonido que Namco ha incluido en esta máquina pondrá a prueba vuestros tímpanos: **sonidos de disparos, voces digitalizadas y una impresionante banda sonora** conseguirán que os sintáis plenamente metidos en una batalla interestelar.

Y es que este es el verdadero objetivo de Namco: Galaxian 3 no pasará la historia como juego en sí, pero como espectáculo, es toda una experiencia.

TRUMOTION Y COMPRENDING: GUERRA AL MPEG

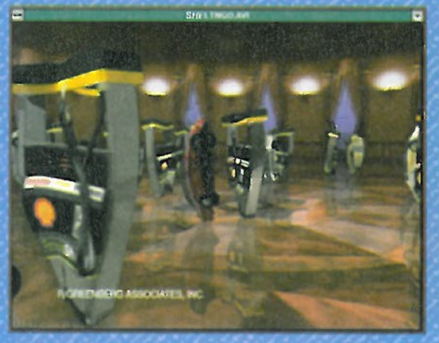
VIVIMOS UN MOMENTO CLAVE PARA EL FUTURO DE LAS NUEVAS CONSOLAS: DE LA CALIDAD GRÁFICA DE SUS JUEGOS PODRÁ DEPENDER PARTE DE SU ÉXITO O DE SU FRACASO. POR ELLO, NUMEROSAS COMPAÑÍAS ESTÁN DEDICADAS ACTUALMENTE A LA ELABORACIÓN DE HERRAMIENTAS QUE PERMITAN A LAS "GRANDES" DEL VIDEOJUEGO MEJORAR EL ASPECTO GRÁFICO DE SUS TÍTULOS. HOY PODEMOS CONOCER DOS DE ESTOS NUEVOS PROGRAMAS.

Trumotion es un sistema de compresión que permite la presentación en un ordenador de imágenes de video en tiempo real y a toda pantalla. Y ¿qué tiene esto de especial?, os preguntaréis. Pues tiene de especial las interesantes posibilidades que representa su aplicación en el mundo de los videojuegos: al funcionar sólo por software, el usuario podrá disfrutar de una calidad de imagen excepcional sin necesidad de añadir a su consola u ordenador ninguna tarjeta de video -como la famosa **MPEG**, sistema que actualmente utilizan (con variaciones) **PC, Jaguar, CD-i** o **Saturn**-.

Pero, además, **Trumotion** tiene otros elementos que la hacen diferente: es la única herramienta que funciona por igual en cualquier formato, lo que significa que podrá proporcionar una auténtica calidad televisiva indistintamente a cualquier sistema. Pero, sin duda, lo más interesante para nosotros en este sentido, es que **Sega** acaba de firmar un acuerdo con **Duck Corporation** para la utilización de este producto en la consola **Saturn**, y que compañías de soft tan destacadas como **Capcom** o **Magnet Interactive**, también están llegando a acuerdos similares para desarrollar sus productos utilizando este **Trumotion**.

Con la intención de averiguar más detalles sobre este asunto, enviamos a nuestro corresponsal en **USA** a visitar al cuartel general de **Duck Corporation**, situado en el **Tribeca Film Center de Manhattan, Nueva York**. Allí fuimos recibidos por **Stanley Marder**, Presidente de Duck, un tipo que se siente muy feliz de ver cómo su compañía parece haber acabado con el dominio del estándar **MPEG**. *"Trumotion se está convirtiendo en un rotundo éxito en el campo de los videojuegos por diversas razones. En primer lugar, puede funcionar en cualquier formato y sin necesidad de utilizar ningún tipo de tarjeta, alcanzando resultados tan buenos tanto en Saturn como en PlayStation, 3DO, Mac o PC. La velocidad de cuadro depende, por supuesto, de las prestaciones de la máquina, pero los nuevos sistemas rayan todos a una gran altura. Y en segundo lugar porque Trumotion puede crear desde 12 hasta casi 30 cuadros por segundo, que es algo parecido a lo que se ve en televisión. Por otra parte también permite trabajar con 16 bits optimizados, generando miles de colores"*

Otra herramienta sumamente interesante de Duck Co. es la llamada **Comprending**, un programa también "sólo software" que convierte las imágenes renderizadas en tomas de







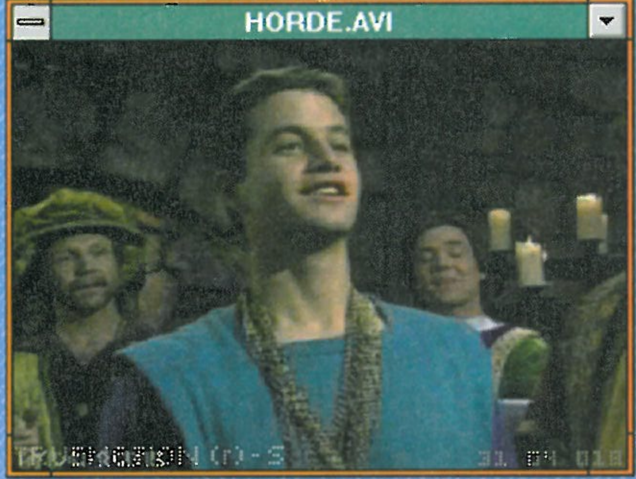
Estas herramientas desarrolladas por Duck ya han sido utilizadas con numerosas aplicaciones que han ido desde videoclips -como el de Vanessa Paradise- a spots publicitarios como el de Shell o el de la mismísima campaña de Sega para el lanzamiento de Saturn en Japón.







Shaqille O'Neal es uno de los primeros juegos en los que se aplicarán las herramientas Trumotion y Comprending. Como veis, las posibilidades que se presentan de cara a obtener una mayor calidad gráfica en los nuevos consolas, resultan cada día más impresionantes.



vídeo. Las aplicaciones que presenta son impresionantes: desde tomar un personaje por separado y animar cuadros individuales, hasta introducir actores en juegos que no utilizan ninguna prestación de la CPU.

Marder nos mostró dos proyectos que tienen actualmente en marcha para demostrárnoslo: **Terror Byte** y **Shaquille O'Neal**, juego este último del que pudimos ver una escena en la que el popular jugador de basket aparecía digitalizado dos veces y ambas imágenes se dirigían hacia la cámara, mientras al fondo se mostraba una película completamente renderizada de una cancha de baloncesto. No sólo pudimos desplazar por separado a cada uno de los **Shaqs**, sino también colocar a uno delante del otro. Entretanto, los dos seguían hablando y moviéndose de forma natural. Increíble.

En **Terror Byte** pudimos comprobar otra de las aplicaciones que permite esta herramienta, como es la transformación en tiempo real de los personajes de vídeo y la introducción de actores que actúan especialmente para las imágenes del juego. De esta forma se evita sufrir esos molestos "tirones", ya que pueden aparecer varios actores en la misma escena. La más impresionante de estas escenas se produjo cuando escogimos a un robot y entramos en su cabeza para mirar através de sus ojos. En ese momento pudimos ver a la "élite" celebrando una conferencia en torno a una gran mesa. El escenario era real, al igual que los personajes que aparecían ante nuestros ojos. Además, también pudimos contemplar dos reproduciones en miniatura de la misma escena en la parte superior del monitor. Cada una de éstas reproducía con exactitud la acción que se estaba desarrollando, pero desde un punto de vista diferente.

Esto es algo que hasta hace muy poco parecía imposibe, por lo que, sin duda, tenemos que aceptar que **Trumotion** y **Comprending** están abriendo el camino hacia la producción de videojuegos con imágenes mucho más reales e impactantes. Y eso es algo que todos debemos celebrar.

Marshal M. Rosenthal/J.C.Romero









A la derecha podéis ver varias escenas del título Terror Byte. Arriba tenéis una pantalla perteneciente al título Horde para 3DO.

Entrevista con SIMON T

El CD-i se encuentra ante uno de los momentos más importantes de su 'carrera'. Sony y Sega vienen pegando fuerte y aunque la máquina de Philips dice pertenecer a un sector diferente, la batalla por las nuevas tecnologías está a punto de empezar. Con el ánimo de conocer qué piensa Philips de esta situación, qué posición ocupa exactamente su máquina y cómo tienen previsto actuar en un futuro próximo, charlamos con su vicepresidente para Europa, Simon Turner.

Turner: "Aspiramos a vender 1 millón de CD-i en todo el mundo. Y vamos por el buen camino."

URNER

¿Cómo está funcionando CD-i en Europa? ¿Cree que está dando buen resultado en nuestro continente?

Sí, pienso que en el área al que corresponde este tipo de máquinas estamos obteniendo mejores resultados que ningún otro fabricante. En el primer trimestre del 95 vendimos más del doble de aparatos que en el mismo período del año anterior y hay muy pocos formatos que puedan decir lo mismo en este momento, por lo que las cosas nos están yendo muy bien, particularmente en Europa. Concretamente, ahora estamos centrando nuestros esfuerzos en los mercados español e italiano, donde tenemos muy buenas perspectivas.

> 'Estamos centrando nuestros esfuerzos en el mercado español, donde tenemos muy buenas perspectivas.'

¿Podrías concretarnos un poco más esas expectativas?

Pensamos que nuestras perspectivas son muy esperanzadoras, ya que estamos ampliando nuestra red de distribución a través de algunos de nuestros principales socios en España. Por ejemplo, la editorial Planeta está vendiendo algunos reproductores de CD-i. Asímismo acabamos de firmar un acuerdo para comercializar algunas películas de Paramount en el mercado español. Por tanto, a partir del próximo mes venderemos allí todos nuestros productos de Paramount, Sony Music y Polygram. También estamos traduciendo muchos programas al español. Por consiguiente, creo que tenemos muy buenas perspectivas en los próximos tres meses.

¿Con qué tipo de producto estáis ahora mismo más comprometidos, con los juegos o con las películas?

Es una combinación de múltiples factores. Consideramos CD-i como un aparato doméstico, con todas sus consecuencias y posibilidades: juegos, películas, música y programas educativos para niños. Nuestros esfuerzos, por tanto, están repartidos en todas esas áreas.

¿Y cuál de ellas os interesa más?

Las dos razones por las que los consumidores se decantan por nuestro producto en cualquier país son los juegos y las películas. Los dos son igual de importantes, pero una vez que han adquirido CD-i dichos usuarios compran un gran número de títulos. Por término medio, en todos los mercados el consumidor viene a adquirir unos diez títulos al año, entre los que se incluyen, para los usuarios más expertos, programas educativos para niños, deportivos... por lo que todas nuestras áreas de producción son importantes para nosotros. Con todo, hay que reconocer que el estímulo inicial proviene de las películas y los juegos.

¿Cómo vais a frontar la oleada de nuevas máquinas?

Hay que tener en cuenta que CD-i pertenece a un sector diferente. Lo consideramos como un sistema complementario de televisión destinado a los usuarios domésticos. El concepto de máquina de videojuegos de altas prestaciones es diferente, por cuanto su única finalidad consiste en reproducir de la mejor manera posible diversos juegos de recreativa. Pensamos que, por nuestra parte, ofrecemos una excelente relación calidad-precio a través de unos objetivos distintos.

¿Os habéis fijado alguna meta en lo que respecta a vuestro volumen de ventas en España?

En general, sí, pero lamento deciros que no solemos establecer ese tipo de objetivos por territorios. Aspiramos a vender alrededor de 1 millón de unidades en todo el mundo, y vamos por el buen camino para conseguirlo. De esa cantidad, calculamos que un 50 por ciento corresponderá al mercado europeo.

En cualquier caso, ¿cuántas unidades habéis vendido en España hasta el momento?

Me temo que no puedo facilitaros ninguna clase de datos por países. Lo que sí puedo aseguraros es que confiamos plenamente en que nuestro volumen de ventas crezca rápidamente durante este año y principios del que viene.

> 'Consideramos CD-i como un aparato doméstico, con todas sus consecuencias y posibilidades: juegos, películas, música y programas educativos para niños'

¿Se prevé una bajada del precio de CD-i en España?

A corto plazo, no, dado el valor del hardware y el software que ofrecemos. Van a aparecer, eso sí, distintos reproductores para cada segmento del mercado. Por ejemplo, habrá un



Nuestro enviado especial a la feria de Los Angeles, José carlos Romero, charla amigablemente con Simon Turner, vicepresidente europeo de Philips.

Entrevista con

SIMON TURNER



'Creo que el mercado europeo no está preparado para asimilar una cantidad tan grande de máquinas incompatibles. Está por ver quién va a salir ganando de todo esto. '

sistema de audio con CD-i incorporado, PC´s capaces de reproducir títulos de nuestro catálogo. Esas son nuestras perspectivas de futuro. Se puede decir que aspiramos a que todos los sistemas reproductores de CD tengan la posibilidad de incorporar la tecnología CD-i. Esa es nuestra estrategia, que nos distancia de las máquinas convencionales de videojuegos, de tal forma que pretendemos convertir a CD-i en una plataforma multimedia altamente compatible.

¿Cuántas empresas están realizando software para CD-i?

Tenemos acuerdos firmados con Planeta, Hachette y BBC en el campo educativo, y en el terreno de los videojuegos trabajamos con numerosas compañías, especialmente en Europa, como Infogrames, US Gold, Virgin, y un buen número de compañías.

'Aspiramos a que todos los reproductores CD tengan la posibilidad de incorporar la tecnología CD-i.'

¿Qué va a ocurrir cuando otros fabricantes incorporen también la tarjeta MPEG de vídeo a sus máquinas?

Sabemos que Sega Saturn la incorporará, pero eso no nos preocupa, puesto que vamos a distribuir más juegos si triunfan en el mercado y, además, nuestro reproductor tiene un uso más amplio que otros aparatos. No nos plantea ningún problema el empleo generalizado de esa tecnología, ya que en ello llevamos una cierta ventaja sobre nuestros hipotéticos competidores.

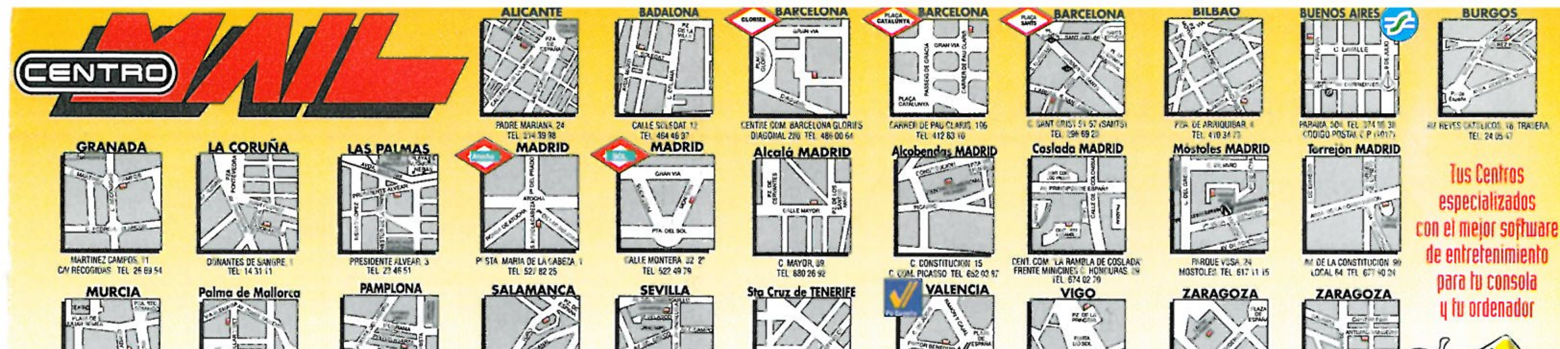
Ciñéndonos al mercado europeo, ¿cree que está preparado para la llegada de los nuevos sistemas?

No, pienso que hay demasiadas máquinas incompatibles en nuestro continente. Si nos centramos en CD-i, observamos que se trata de un aparato mucho más polivalente, dirigido a un espectro mucho más amplio de fabricantes. Todo el mundo puede programar títulos, todo el mundo puede patentar su propio reproductor. En cambio, si uno quiere trabajar para Saturn o Ultra 64, Sega y Nintendo ponen muchas más trabas legales y burocráticas que nosotros.

En resumen, creo que el mercado no está preparado para asimilar una cantidad tan grande de máquinas incompatibles. Está por ver quién va a salir ganando con todo esto.

¿Cuáles crees que son las principales ventajas de CD-i respecto a otros sistemas análogos?

Tenemos 200 títulos, textos traducidos a diversas lenguas e incluso programas específicamente destinados a cada país de los que otros sistemas, sencillamente, carecen. Eso es muy importante en Europa. No se pueden vender exclusivamente títulos en inglés, ello supone ignorar la cultura de determinados países. En ese aspecto llevamos una gran ventaja.



MURCIA — GONZALEZ ADALID, 14 BAJO, TEL 21 19 66
Palma de Mallorca — C. PEDRO DEZCALLAR Y NET, 11, LOCAL 9
PAMPLONA — C. PINTOR ASARTA, 7
SALAMANCA — CALLE TORO, 84. TEL: 26 16 81
SEVILLA — CENT. COMERCIAL LOS ARCOS, LOCAL B-4. TEL: 467 52 23



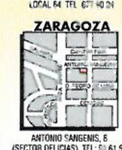


Sta Cruz de TENERIFE — SABINO BERTHELOT, 4, TEL: 29 12 54
VALENCIA — PINTOR BENEDITO, 4, TEL: 380 42 37



VIGO — PLAZA DE LA PRINCESA, TEL: 22 09 39





ZARAGOZA — CENT. COMERCIAL INDEPENDENCIA, PLANTA 1. TEL: 21 82 71
ZARAGOZA — ANTONIO SANGENIS, 6 (SECTOR DELICIAS)





FAX: (91) 380 34 49

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H.
SABADOS DE 10,30 A14 H.

TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO
POR SOLO 500 PTS.

SERVIPACK TRANSPORTE URGENTE

- PLAZO ENTREGA APROX. 2-3 DIAS LABORALES
- SOLO PEDIDOS SUPERIORES A 3000 PTS.
- PARA PEDIDOS INFERIORES, 750 PTS.
- SOLO PENINSULA

Entra en la nueva dimensión del Videojuego

SEGA SATURN



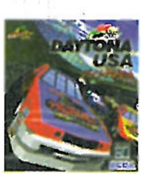
99.990



CLOCKWORK KNIGHT
14.990



ASTAL
14.990



DAYTONA USA
16.990

GOTHA	16.990
MYST	16.990
PANZER DRAGOON	14.990



VIRTUA FIGHTER
14.990



GALE RACER 14.990



TAMA 16.990



VICTORY GOAL 14.990

PlayStation

114.900

COSMIC RACE
18.990

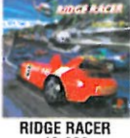
CYBER SLED 19.990



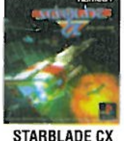
KILEAK THE BLOOD
16.990



RAIDEN PROJET
19.990



RIDGE RACER
19.990



STARBLADE CX
19.990



TOH SHIN DEN
19.990



MOTOR TOON 16.990



PARODIUS DELUXE 16.990



TEKKEN
19.990



A-IV EVOLUTION	21.990
CRIME CRACKERS	16.990
KING'S FIELD	16.990
MAH JOHNG	16.990
NEKETSU FAMILY	17.990
TAMA	16.990
TWIMBEE PUZZLE	16.990

3DO

99.990



QUARANTINE 8.490



BATTLECHESS 8.990



DEMOLITION MAN 7.990



DRAGON'S LAIR 7.990



FIFA INTER. SOCCER 9.990





MEGARACE 9.490



NEED FOR SPEED 9.990



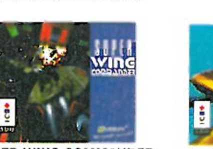
REBEL ASSAULT 9.990



ROAD RASH 8.990



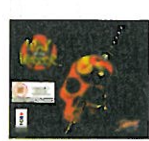
SAMURAI SHODOWN 8.990



SUPER WING COMMANDER
8.990



THEME PARK 9.990

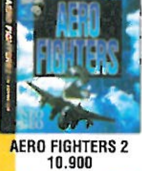


WAY OF THE WARRIOR
9.990

NEO·GEO CD



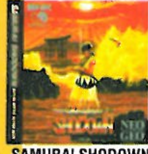
84.900



AERO FIGHTERS 2
10.900



FATAL FURY 9.700



SAMURAI SHODOWN
10.900



THE KING OF FIGHTERS '94
12.900



SUPER SIDEKICKS 2
10.900

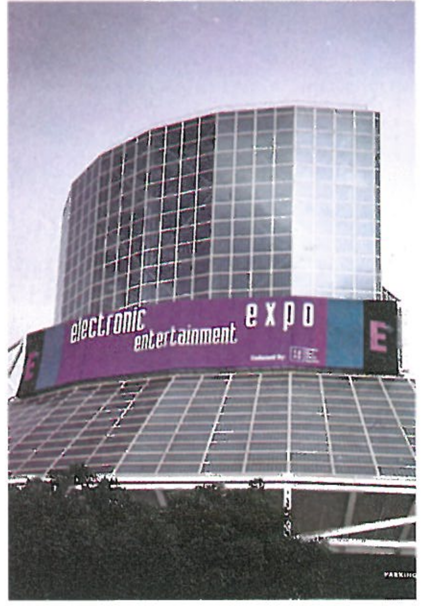


TOP HUNTER 10.900

ART OF FIGHTING	10.400
ART OF FIGHTING 2	10.900
BASEBALL STARS II	9.700
FATAL FURY 2	10.400
FATAL FURY SPECIAL	10.900
KARNOV'S REVENGE	11.600
KING OF THE MONSTERS 2	9.700
NAM 1975	9.400
NINJA COMBAT	11.600
PUZZLED	9.400
SAMURAI SHODOWN 2	13.900
THE SUPER SPY	9.400
TOP PLAYER'S GOLF	9.400
WORLD HEROES 2 JET	11.600

TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO
PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO
ESTOS PRECIOS PUEDEN VARIAR SIN PREVIO AVISO

20 razones para no olvidar el E3



Fue la feria de las ferias, el show de todos los shows. Mucha gente, muchos juegos, grandes compañías , todas las máquinas que quitan el sueño. **El E3, Electronic Entertainment Expo, será difícil de olvidar** para los afortunados que estuvieron allí, bajo el gran escenario que ofrecía el Convention Center de Los Angeles.

Los mortales, los que nos quedamos bajo el sol de España, guardaremos una muy grata impresión de lo que nos han contado nuestros enviados especiales que, a bote pronto, puede resumirse en estos 20 puntos para no olvidar la feria más impresionante del videojuego.

1- La atmósfera "hollywoodiense" que se respira en la ciudad de Los Angeles.

2- La firme y decidida apuesta de todas las compañías, grandes y pequeñas, por las nuevas máquinas.

3- La enorme expectación que se palpaba en el ambiente de la feria.

4- Las impresionantes exhibiciones técnicas con que nos deleitaron en las fiestas de 3DO, Philips y Acclaim.

5- El espectacular despliegue de medios de los "grandes": Sega, Nintendo, Sony, Atari, The 3DO Company, Acclaim, Virgin, Electronic Arts, etc, etc, etc.

6- La primera foto en color en exclusiva de Ultra 64.

7- El demoledor espectáculo de Williams en su stand, protagonizado por los actores de Mortal Kombat 3.

8- La simpatía de las mascotas que paseaban su "palmito" por el recinto ferial.

9- El entusiasmo y el afán de emprender nuevos caminos por parte de la casi totalidad de los expositores.

10- Las imágenes digitalizadas de Street Fighter the Movie.

11- La enorme profusión de "pins", camisetas y demás artículos de promoción...

12- En fin, ¡uno no es de piedra! - **Las despampanantes chicas de los stands de Acclaim y Nintendo**, además sus correspondientes réplicas del sexo masculino (que tampoco somos machistas)

13- La soberbia calidad técnica de todas las versiones domésticas de Primal Rage, ¡aunque tuviéramos que irnos hasta el último rincón de la feria para contemplarlas!

14- La progresiva incorporación de compañías, hasta ahora un tanto escépticas, a la nueva generación del videojuego. Léase MicroProse, Sanctuary Woods, etc.

15- La aparición esporádica de actores y estrellas de la televisión y el celuloide, como William Shatner (Star Trek).

16- La abundancia y disponibilidad de cascos de realidad virtual.

17- La magnífica calidad de Virtual Boy. ¡3D puro con los argumentos más sencillos!

18- Poder disponer de una consigna para la prensa donde ir descargando periódicamente parte del material recopilado en los stands...

19- Jugar ¡¡gratis!! a las recreativas más impresionantes del momento.

20- Haber resistido el agotador viaje de vuelta para poder contároslo todo...

Opina el crítico



•**Sega Saturn,** que ya ha salido a la venta en Estados Unidos al módico precio de 349$ sin compacto de regalo (399$ con Virtua Fighter, o sea, unas 45.000 pts). Ha roto con todas las espectativas.

• **La Feria Española del Recreativo.** No falta nadie a una de las citas más importante del arcade show europeo. El mes que viene, os contamos.

• **Nintendo + Rare.** Porque jamás hubiéramos pensado que Killer Instinct fuera tan increíblemente interpretado por una máquina de 16 bits.



• **Ultra 64** (¡cómo nos repetimos!). Su diseño es de otra galaxia, pero su lanzamiento, de otro tiempo. ¿A qué al final acaba llegando tarde a su cita con la historia?

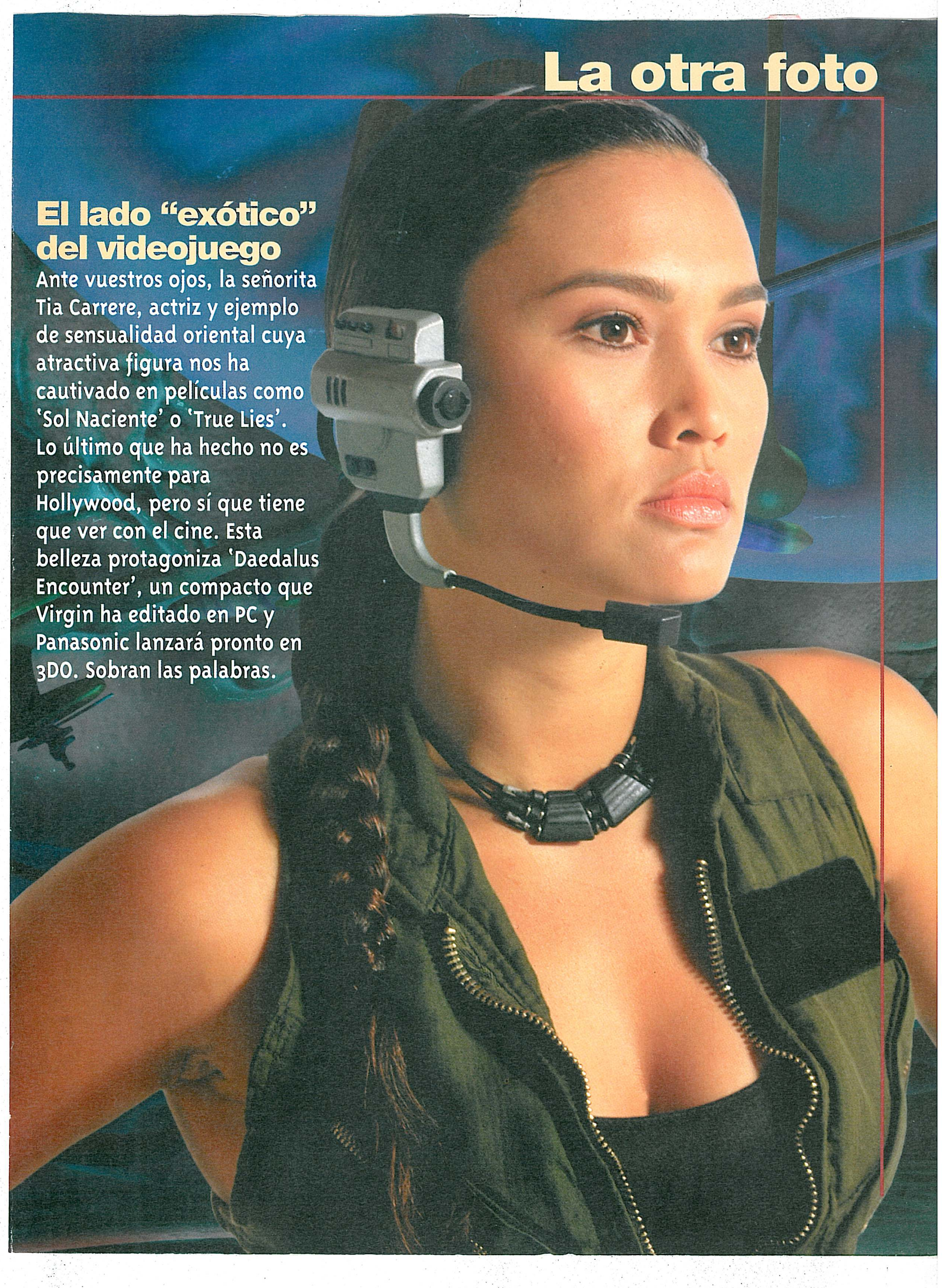
• **La MD32X.** Dicen que sobre su futuro planean más nubarrones que rayos de sol. A decir verdad el E3 no fue la esperada confirmación con que todos , sin reconocerlo, nos temíamos.

• **Namco y Konami.** 'Tenemos muchos nuevos juegos para las nuevas máquinas'. Sí, ¿y dónde andan?

Zona Caliente

Dice **Chris Deering,** el de Sony Computer, que la arrogancia no es su estilo. Digo yo: y si lo fuera, ¿qué? Rumorea el personal que **Sony guarda en un banco 50 millones de dólares, gastables en Europa y en breve en publicidades y marketing.** Una compañía que es capaz de manejar ese dineral no sólo se puede permitir el lujo de ser arrogante, sino además de hacer arrogancia. La competencia esconde presupuestos, pero me da en la nariz que Sony va a mojarle la ídem a más de uno. Y como en dinero no nos mojamos, **hay quien empieza a poner pegas a la máquina.** Primero saltó la noticia de que el chip de sonido era defectuoso. Se publicó en un diario japonés al poquito tiempo de que PlayStation estuviera en la calle. Ahora se descuelgan con que el problema está en la conversión a Pal de máquina y juegos. Nada de nada ha trascendido a la prensa. Y si tuviera buena voz, como Alfio Basile, cantaría aquella copla que reza: ¡Rumooores, Ruuuumores, Rumoooreeeees!

Fdo.: El Crítico.



El lado "exótico" del videojuego

Ante vuestros ojos, la señorita Tia Carrere, actriz y ejemplo de sensualidad oriental cuya atractiva figura nos ha cautivado en películas como 'Sol Naciente' o 'True Lies'. Lo último que ha hecho no es precisamente para Hollywood, pero sí que tiene que ver con el cine. Esta belleza protagoniza 'Daedalus Encounter', un compacto que Virgin ha editado en PC y Panasonic lanzará pronto en 3DO. Sobran las palabras.

HOBBY Hitech